[รายงานฉบับสมบูรณ์]

“ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง ต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน”

สารบัญ

บทที่ 1
ที่มา ความสำคัญของปัญหา

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อีสปอร์ต หรือ กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านเครือข่ายสื่อ อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยี เพื่อการแข่งขันเงินรางวัล ที่มีการถ่ายทอดสด และมีคนดู หรือที่หลายฝ่ายเรียกว่า การเล่นกีฬาทางสมองผ่านเครื่องมือภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ กำลังสร้างประเด็นถกเถียงสำคัญ ว่าจะกลายเป็นกิจกรรมที่เปลี่ยนเด็กติดเกมให้เป็นนักกีฬาที่มีความรับผิดชอบมากขึ้น หรือ กำลังจะทำให้เด็กๆ มีพฤติกรรมติดเกมมากขึ้นกันแน่

อย่างไรก็ตามคำถามที่สำคัญกว่า คือ การกำกับดูแลกิตกรรมอีสปอร์ตอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน เป็นสิ่งที่สำคัญกว่ามาก เพราะคำนึงถึงข้อเท็จจริงที่ว่า ในหลายประเทศ อีสปอร์ต คือ ผลประโยชน์ของธุรกิจเกม ที่ต้องการสร้าง และเพิ่มรายได้มหาศาลให้กับนิเวศวิทยา เศรษฐศาสตร์ของเกม ให้มากขึ้นกว่าเดิม

การประกอบสร้างอีเวนท์การแข่งขัน การสร้างชุดคำ เปลี่ยนความหมายของกีฬาจากเดิมที่เนการออกกำลังทางกายเพื่อสุขภาพ ให้มาเป็นกีฬาทางสมองผ่านสายตา มือ ผ่านคีย์บอดร์ดและคอมพิวเตอร์ เหล่านี้กำลังเป็นความพยายามของธุรกิจเกม ที่กำลังประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมใหม่ ให้ป้อนเข้าสู่เหล่านักเล่นเกม ที่ดีหรือไม่ดีทั้งหลายว่า คุณเองก็อาจเป็นนักเล่นเกมที่ ไม่ต้องจ่ายเงินให้เกมอีกต่อไป แต่มีบริษัทสินค้า สปอนเซอร์ หรือใครสักคนที่จะยอมจ่ายเงินให้คุณเพื่อเล่นเกมก็เป็นได้

และเมื่อพิจารณาข้อเท็จจริงที่ว่า อีสปอร์ตกำลังเป็นกระแสนิยมจากบรรดานักเล่นเกมวัยรุ่น จำนวนมาก ประกอบกับผลประโยชน์มหาศาลของวงการเกม ก็ช่างเย้ายวนให้หลายๆ ประเทศ ต้องทำอะไรหลายอย่างที่ไม่มองข้ามเศรษฐกิจดิจิทัลนี้ไป

การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมในยุคนี้ ทำให้เด็ก เยาวชนหมกหมุ่นกับโลกโซเชียลมีเดีย ติดเกม และจดจ่ออยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งปัจจัยเสี่ยงอื่นๆ จากสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งส่งผลให้พวกเขาเหล่านั้นมีกิจกรรมทางกายลดลง และนำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วน ที่เป็นบ่อเกิดของโรคร้ายในกลุ่ม NCDs (โรคติดต่อไม่เรื้อรัง) หรือโรคเบาหวานและคณะ นอกจากนี้ยังส่งผลต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

จากผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกาย ของสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสุนการเสริมสร้างสุขภาวะ (สสส.) ในปี 2558 พบว่า คนไทยมีกิจกรรมทางกาย ร้อยละ 71.7 ในขณะที่กลุ่มวัยเด็ก

ระหว่าง 6-14 ปี เป็นกลุ่มเดียวที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอลดลง จากร้อยละ 67.6 ในปี 2555 เป็นร้อยละ 64.8 ในปี 2558 เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น

ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอ (Screen Time) เฉลี่ย 3.10 ชั่วโมง/วัน มากกว่าทุกกลุ่ม และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกาย และมีภาวะเริ่มอ้วนและอ้วนเพิ่มขึ้น

ปัจจุบัน อีสปอร์ต เป็นกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกม ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมาก และสามารถสร้างรายได้ทางธุรกิจเป็นจำนวนเงินมหาศาล ธุรกิจนี้ เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสร้างฐานความนิยมในบรรดาผู้เล่นเกม กิจกรรมอีสปอร์ต นั้นนำไปสู่การเกิดธุรกิจที่เกี่ยวกับเกม เช่น การจำหน่ายอุปกรณ์ ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น คีย์บอร์ด เม้าส์ เก้าอี้ หูฟัง จอ การ์ดจอ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เสริมสร้างอรรถรสในการเล่นเกมให้มีความสมจริงและมีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือ งานรูปแบบใหม่ๆ เช่น นักทดสอบเกม นักเล่นเกม นักแคสต์แกม นักรีวิวเกม นักพากษ์เกม (ในสายผู้ใช้งาน) หรือ ในต่างประเทศ เช่น อเมริกา จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ก็มี “นักพัฒนาเกม นักสร้างอินเมชั่นวิดีโอ นักโปรแกรมเมอร์” ซึ่งเป็นอาชีพต้นทางของอุตสาหกรรมเกม นอกจานี้ ยังมีอาชีพ นักออแกไนเซอร์ หรือ ผู้สนับสนุนการแข่งขันเล่นเกม ซึ่งสามารถสร้างรายได้จากเงินโฆษณา สปอนเซอร์ หรือ ค่าธรรมเนียมอื่นใดในการเข้ารับชมเกมการแข่งขันนี้ เป็นต้น

“การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล” คือนิยามของคำว่า “อีสปอร์ต” ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมนั้น เกิดขึ้นมาจากฝั่งธุรกิจใช้อธิบายกิจกรรมดังกล่าว และปัจจุบันกิจกรรมแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลกำลังได้รับความนิยมและกระแสสนับสนุนจากฝั่งนักธุรกิจ บริษัทภาคเอกชน ให้จัดงานแข่งขันที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ ให้เข้าร่วมกิจกรรมนี้

-วิกิพิเดีย อ้างนิยาม อีสปอร์ต [1]ว่าเป็น

eSports (also known as electronic sports, esports, e-sports, competitive (video) gaming, professional (video) gaming, or pro gaming) **are a form of competition that is facilitated by electronic systems, particularly video games; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces**.[2]

---

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/ESports สืบค้น วันที่ 7 กันยายน 2560

[2] งานวิจัยเรื่อง What is eSports and why do people watch it?) โดย Juho Hamari, (Gamification Group, Department of Pervasive Computing, UC Pori, Tampere University of Technology, Finland) (Gamification Group, Digital Culture, UC Pori, University of

ขณะที่พจนานุกรม “Oxford” นิยามว่าเป็น

“ A multiplayer video game played competitively for spectators, typically by professional gamers.”

ส่วน พจนานุกรม “Cambridge” นิยามว่าเป็น

“ the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events:”

ซึ่งเมื่อพิจารณา กับ “ความพยายามในประเทศไทยโดยฝั่งธุรกิจและ” ที่พยายามผลักดันให้อีสปอร์ต เป็นกีฬา

สิ้นสุดการรอคอย!! "อีสปอร์ต" คือกีฬาในประเทศไทย

MGR Online Thursday, July 27, 2017 19:00

“บิ๊กเสือ” สกล วรรณพงษ์ ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย เผยที่ประชุมเห็นชอบให้จัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ต แต่ยังต้องผ่านขั้นตอนจดทะเบียนก่อน หวังได้ข้อสรุปทันลุยเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ประเทศอินโดนีเซีย

หลังจากมีรายงานว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้เตรียมบรรจุกีฬาอีสปอร์ตเป็นสมาคม เพื่อเตรียมส่งเข้าแข่งขันในนามทีมชาติไทย ล่าสุดวันนี้(27 ก.ค.)ณ ห้องประชุม 1 ชั้น 2 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้มีการประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย โดย “บิ๊กเสือ” สกล วรรณพงษ์ ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้เผยถึงข้อสรุปในการประชุมว่า

“วันนี้ได้มีการประชุมหาความคืบหน้าเรื่อง อีสปอร์ต และแนวทางในการรับจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมอีสปอร์ต และเห็นชอบประกาศให้ อีสปอร์ต เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558”

“ทั้งนี้ต้องมีการศึกษาเรื่องกฎกติกา มีแผนการฝึกซ้อม ถึงแม้จะเป็นกีฬาที่ใช้สมองแข่งขันแต่ก็ต้องมีการตรวจสมรรถภาพร่างกายเหมือนกีฬาอื่นๆ เพื่อให้มีความแข็งแรงพร้อมแข่งขัน ในส่วนของสมาชิกสโมสรถือว่าไม่น่าห่วงเพราะมีหลายทีมที่ส่งแข่งภายในประเทศอยู่แล้ว เราก็จะนำแชมป์ประเทศไทยเข้ามาติดทีมชาติ” บิ๊กเสือกล่าว

นอกจากนี้ นายใหญ่ กกท ยังเผยว่าทัพนักกีฬาอีสปอร์ตจะมีคิวลงแข่งขันกีฬาสาธิตในศึกเอเชียนอินดอร์เกมส์ และมาร์เชียลอาร์ตเกมส์ ครั้งที่ 5 วันที่ 17-27 กันยายนนี้ ที่ประเทศเติร์กเมนิสถาน

“กีฬาอีสปอร์ตได้เข้าไปเป็นกีฬาสาธิตในหลายๆ มหกรรมกีฬานานาชาติ รวมทั้งเอเชียนเกมส์ 2014 ที่ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 ที่อินโดนีเซีย เจ้าภาพอาจจะบรรจุกีฬาชนิดนี้เข้าแข่งขัน เพราะเป็นที่แพร่หลายในหลายประเทศ หากข้อสรุปเรื่องการจัดตั้งสมาคมเสร็จสิ้นภายในปีนี้ ก็มีโอกาสที่จะเห็นนักกีฬาไทยแข่งขันในรายการนี้ด้วย”--จบ--

ขณะที่ฝั่งธุรกิจต้องการส่งเสริม ผลักดัน เดินหน้าประสานให้ “การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล” หรือ อีสปอร์ต ถูกสื่อความหมายทางสังคมใหม่ ว่าเป็น กีฬาในหลายๆ ประเทศ โดยเบื้องหลังคือเพื่อมุ่งสร้างความ

Turku, Finland) (Game Research Lab, University of Tampere, Tampere, Finland) Max Sjöblom, (Gamification Group, Digital Culture, UC Pori, University of Turku, Finland) ดูลิ้งก์ ที่ http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085

เข้าใจใหม่ เปลี่ยนภาพของเด็กติดเกมให้กลายเป็นความหมายเชิงบวกด้วยการประกอบสร้างองค์ประกอบ ห่วงโซ่ทางธุรกิจไปที่ผู้เล่นเกมที่มีอาชีพ รายได้

แต่เมื่อปี ธันวาคม พ.ศ. 2560 / 2017 องค์กรอนามัยโลก (World Health Organization-WHO) เตรียมจัดให้ความผิดปกติจากการเล่นเกมหรือติดเกม (Gaming disorder) ลงในบัญชีโรคและอาการผิดปกติต่างๆ ในคู่มือวินิจฉัยและจัดประเภทของโรคระหว่างประเทศ (The International Classification of Diseases) ซึ่งจะมีการจัดพิมพ์ฉบับปรับปรุงใหม่ในปี 2018

โดยยังไม่มีการเผยว่า “โรคติดเกม” จะใช้ชื่อเป็นทางการว่าอะไร และมีเกณฑ์การวินิจฉัยอย่างไรบ้าง

ทั้งนี้ ดับเบิ้ลยูเอชโอให้คำจำกัดความผู้ที่เข้าข่ายเป็นโรคดังกล่าว**ว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อาทิ ไม่สามารถแบ่งเวลาหรือจำกัดระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม และละเว้นกิจกรรมที่สำคัญต่อชีวิตประจำวันเพื่อเล่นเกม รวมถึงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้แม้จะได้รับผลลัพธ์ที่ไม่ดี เช่น ปัญหาสุขภาพ**

พฤติกรรมดังกล่าวต้องส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ครอบครัว สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงานมาอย่างน้อย 1 ปี ขณะที่ในบางรายที่มีผลเสียรุนแรงก็ไม่จำเป็นต้องครบปี

อย่างไรก็ตาม ไอซีดีถูกใช้เป็นมาตรฐานอ้างอิงโรค หรือความผิดปกติของสุขภาพทั่วโลก แต่ไม่เคยมีการบันทึกว่าความผิดปกติจากการเล่นเกมเป็นโรค ถึงแม้คู่มือการวินิจฉัยความผิดปกติทางจิต (ดีเอสเอ็ม) ของสมาคมจิตเวชศาสตร์แห่งสหรัฐที่ใช้อ้างอิงกันแพร่หลาย จะบรรจุให้ความผิดปกติจากการเล่นเกมเป็นปัญหาที่อาจนำไปสู่สุขภาพจิตก็ตาม

นิตยสาร New Scientist รายงานว่า **คู่มือดังกล่าวขององค์การอนามัยโลกเพิ่งมีการปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหาเป็นครั้งแรกในรอบ 27 ปี** โดยนายวลาดิเมียร์พอซเนียก เจ้าหน้าที่ฝ่ายสุขภาพจิตและสิ่งเสพติดขององค์การอนามัยโลกระบุ**ว่า ผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์จำเป็นต้องยอมรับว่าในปัจจุบันโรคติดเกมอาจส่งผลร้ายแรงต่อสุขภาพของผู้คนในระยะยาวได้ อย่างไรก็ตาม ผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมโดยส่วนใหญ่กับคนที่เป็นโรคติดเกมนั้นแตกต่างกัน เช่นเดียวกับผู้ที่ดื่มแอลกอฮอล์โดยทั่วไปก็ใช่ว่าจะกลายเป็นผู้เสพติดแอลกอฮอล์เสียทั้งหมด** แต่การทำหรือใช้สิ่งใดมากเกินไปย่อมนำไปสู่ผลกระทบในด้านลบที่เป็นอันตรายได้

นอกจากนี้ กรมสุขภาพจิต ยังเคยออกมาเตือนเด็ก พ่อแม่และฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ว่า การเล่นเกม อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพอย่างมาก โดย พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ผอ.สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ เปิดเผยว่า สถาบันร่วมกับ รพ.รามาธิบดี และศิริราชพยาบาลศึกษา วิจัยหัวข้อ **"ปัญหาติดเกมในประเทศไทยปี 2558"** จนได้ผลออกมาว่า เด็กวัยรุ่นไทยเสพติดเกมประมาณร้อยละ 13-17 คิดเป็นจำนวนตัวเลขประชากรประมาณ 1.3p1.6 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากกระแสของ "เกม" ที่ถูกโปรโมททำโฆษณาออกมาในรูปของ "นักกีฬาอี-สปอร์ต" ทำให้เด็กติดเกมใฝ่ฝันอยากเป็นซูเปอร์สตาร์ในวงการนักแข่งเกม แต่สถิติเด็กทำสำเร็จจนพิชิตชัยชนะมีน้อยมากเพียง 0.00007 เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น

(วิธีป้องกัน'นักกีฬาอี-สปอร์ต'เสี่ยงตาบอด? , คมชัดลึก จันทร์ 13 กรกฎาคม 2560)

"งานวิจัยพบเกมพวกนี้ทำให้วัยรุ่นมีแนวโน้มก่อพฤติกรรมรุนแรงจากการเลียนแบบเกม และเสี่ยงมีนิสัยติดพนันด้วย โดยเฉพาะวัยรุ่น 15-24 ปี กลายเป็นนักพนันหน้าใหม่ถึงร้อยละ 0.6 ถ้าพบเด็กหมกมุ่นเล่นเกมอินเทอร์เน็ต แล้วเกิดอาการหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม หรืออาละวาดทำลายข้าวของ ทำร้ายพ่อแม่ หรือทำร้ายตัวเอง ให้รีบพามาพบจิตแพทย์"

งานวิจัยดังกล่าวค้นพบว่าเกมที่ผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิตแพทย์เป็นห่วงมากสุดคือ ประเภทเกมโมบ้า (Multiple Online Battle Arena : MOBA) ลักษณะเป็นเกมจำลองวางแผนต่อสู้ผ่านตัวฮีโร่เสมือนจริง การเล่นแบ่งเป็นทีมคู่ต่อสู้ 2 ฝ่าย เพื่อให้ผู้เล่นควบคุมตัวละครฮีโร่ของตนเอง แล้วเชื่อมต่อกับนักเล่นเกมคนอื่นได้ หรือสร้างเป็นทีมเดียวกันและสามารถพูดคุยสื่อสารออนไลน์กับสมาชิกในทีมแบบเรียลไทม์ ทำให้ได้รับความนิยมในกลุ่มนักเล่นเกม เหมือนนัดทีมเพื่อนๆ ไปต่อสู้แข่งขันกับทีมอื่น การเล่นเกมประเภทนี้ทำได้ต่อเนื่องทั้งวันทั้งคืน หากใช้เวลาเล่นมากเท่าไรตัวละครในเกมก็เก่งมากขึ้นเท่านั้น ทำให้ติดใจอยากฝึกฝนเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ เพื่อไต่เต้าเป็นเซียนเกมชื่อเสียงโด่งดัง!

> “ผู้ผลิตเกมใช้กลยุทธ์สร้างสนามแข่งขัน "อี-สปอร์ต" ให้เซียนเกมเหล่านี้มาแสดงฝีมือ เงินรางวัลล่อใจหลักสิบล้านบาท จนเกิดความสับสนในผู้ปกครองบางราย ที่หลงคิดไปว่าสนามแข่งขันเกมเป็นสนามกีฬาประเภทหนึ่ง หากลูกฝึกเล่นเกมจนเก่งแล้วจะได้เงินรางวัลจำนวนมาก”

พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์ บอกว่า มีเด็กเพียงไม่กี่คนที่มีพรสวรรค์ทำ ตามฝันสำเร็จเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตได้ แต่ เด็กส่วนใหญ่กลับกลายเป็น “ผู้ป่วยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์” (Computer Game Addiction) เสียทั้งสุขภาพร่างกายและเกิดปัญหาทางสุขภาพจิต นักวิจัยเกาหลีใต้พบว่า ผู้เล่นเกม 22 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือวันละประมาณ 3 ชั่วโมง จะส่งผลกระทบต่อระบบสมองส่วนหน้า (Frontal lobe) เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ สมาธิ ความจำ ส่งผลเสียต่อการเรียนหนังสือ หรือหน้าที่การงาน และส่งผลต่อพฤติกรรมหลายด้าน เช่น การควบคุมความคิด อารมณ์ ฯลฯ

โดยเฉพาะเป็นต้นเหตุของอาการป่วย "โรคกล้ามเนื้อตากระตุก" เด็กติดเกมส่วนใหญ่ เมื่อเริ่มมีอาการดังกล่าวจะพยายามปกปิดไม่ให้ ผู้ปกครองรู้ เพราะกลัวถูกห้ามเล่นเกมอีกต่อไป การเก็บซ่อนอาการป่วยไว้เป็นความลับ ยิ่งทำให้อาการย่ำแย่ลง จนตากระตุกมากขึ้นจนทนไม่ไหว กว่าผู้ปกครองจะรับรู้แล้วพาไปหาหมอก็อาการหนักจนแทบจะเยียวยารักษาไม่ไหว

“ดร.ดนัย ตันเกิดมงคล” คณบดีคณะ ทัศนมาตรศาสตร์ ม.รามคำแหง ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงสร้างระบบสายตาและระบบการมองเห็น อธิบายสาเหตุเด็กติดเกมแล้วมีปัญหาโรคกล้ามเนื้อตากระตุกว่า เกิดจากพฤติกรรม3 ส่วนที่สำคัญ คือ

1.เด็กจ้องมองจอคอมพิวเตอร์หรือจอมือถือ เป็นลักษณะการมองในระยะใกล้ต่อเนื่องนานหลายชั่วโมง ทำให้ผิดธรรมชาติที่สายตาควรมองออกไประยะไกลสลับไปมา

2.การเล่นเกมคือการเพ่งมองในรายละเอียด เพื่อต่อสู้เอาชนะ แตกต่างจากการใช้สายตามองคอมพิวเตอร์ทำงานหรือทำอย่างอื่น การใช้สายตาเพ่งเล็งสิ่งใดต่อเนื่องยาวนานหลายชั่วโมงทำให้ดวงตาอ่อนล้า และ

3.แสงที่ออกมาจากคอมพิวเตอร์ไม่เหมือนแสงที่ออกมาธรรมชาติ การมองเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ บางส่วนมาจากจอที่เปล่งแสงด้วยแอลอีดี

ดร.ดนัยอธิบายว่า แสงจากหลอดไฟไม่ได้เป็นแสงธรรมชาติ และถูกออกแบบให้พุ่งเข้าหาดวงตาโดยตรง เคยมีการทดสอบในหนูทดลองโดยใช้แสงแอลอีดีส่องเข้าไปในตาเป็นระยะเวลานานๆ ผลคือเกิดบาดแผลที่เนื้อเยื่อจอตาของหนูทดลอง นอกจากนี้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน จะมีแสงสีฟ้าหรือแสงที่มีพลังงานสูง HEV light (High-energy visible light)แสงนี้สามารถทะลุได้ถึงจอประสาทตา

> “อาการของคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ แล้วเริ่มมีภาวะของตากระตุกหรือโรคกล้ามเนื้อตา กระตุก ถือเป็นสัญญาณอันตรายเตือนให้รู้ว่า จอตากำลังมีอาการผิดปกติ หากยังไม่ระวังเลิกเล่นหรือ พักช่วง อาจถึงกับทำให้ตามองไม่เห็นชั่วขณะ ถ้ารุนแรงมากจอตาอาจเสื่อมถาวรไปเลยก็ได้ หรือถ้ากรณีรุนแรงมากถึงขั้นทำให้ตาบอดได้”

ผู้เชี่ยวชาญข้างต้นกล่าวแนะนำสำหรับผู้เริ่มมีปัญหาจากการจ้องมองจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานว่าต้องตั้งเวลาให้สายตาได้พักทุก 45 นาที โดยลุกขึ้นมองออกไปนอกหน้าต่าง พยายามมองไปไกลๆ ปรับเปลี่ยนอิริยาบถบ่อยๆ นอกจากนี้ยังต้องกินอาหารจำพวกผักผลไม้ที่มีวิตามินดี

> “องค์การอนามัยโลกกำลังเตือนว่า อนาคตประชากรโลกอาจมีสายตาสั้นเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 50 จากตอนนี้ประมาณร้อยละ 20 สำหรับสถิติประเทศไทย เด็กเล็กสายตาสั้น ร้อยละ 10-20 พอเข้าสู่วัยรุ่นเพิ่มเป็น ร้อยละ 30 ส่วนวัยทำงานประมาณร้อยละ 30-40 พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องเริ่มเอาใจใส่เรื่องสายตา ถ้าหากสายตาสั้นตั้งแต่เด็ก โตขึ้นมีโอกาสสายตาสั้นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และสุดท้ายหากยังใช้ตาไม่ถูกสุขลักษณะอาจทำให้กลายเป็นคนตาผิดปกติ ไม่ถึงกับตาบอดแต่จะกลายเป็นคนมองเห็นอะไรไม่ชัดตลอดไป”

สำหรับกระแสนักกีฬาอี-สปอร์ต “E-Sports” (electronic sports) **เกิดจากการประดิษฐ์คำขึ้นมาใหม่ สร้างตัวตน "นักเล่นเกม" ยกสถานะให้ดูดีในสังคม เพราะรู้สึกเหมือนกำลังเล่นกีฬาแข่งขันทางคอมพิวเตอร์ ขณะที่ฝ่ายรู้ลึกในแวดวงเกมคอมพิวเตอร์แสดงความเป็นห่วงว่า “กลุ่มธุรกิจเกม”** กำลังใช้กลยุทธ์จัดแข่งขันเพิ่มเงินรางวัล หลักสิบล้านบาท เพื่อล่อให้วัยรุ่นฝันหวานอยาก ยกสถานะตัวเองใหม่เป็น

“นักกีฬาอี-สปอร์ต” ปัจจุบันตลาดเกมทั่วโลกมีมูลค่ารวม 3.1 ล้านล้านบาท แบ่งเป็น เกมจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC Game) ร้อยละ 60 ส่วนที่เหลือเล่นจากโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต เฉพาะปี 2559 มีการจัดการแข่งขัน "อี-สปอร์ต" ในไทย 8 รายการใหญ่ เงินรางวัลรวมกว่า 27 ล้านบาท

ข้อมูลจากเว็บไซต์ brandinside.asia เดือนมีนาคม 2560 ระบุว่า การแข่งขันเกมกลาย เป็นกีฬารูปแบบใหม่ สามารถทำเงินมหาศาล หรือทำเป็นอาชีพหาเลี้ยงตัวเองได้ ประเทศไทยตลาดเกมเติบโตพุ่งสูงถึง 9,000 ล้านบาท โดยเกมไม่ได้มีไว้แค่ความบันเทิง หรือเล่นสนุกเหมือนที่ผ่านมา แต่มี เงินรางวัลตอบแทนแบบนักกีฬาสโมสรด้วย เช่น สโมสรในอเมริกา ยุโรป จีน

งานวิจัยนี้ แนะนำว่าครอบครัวที่มีนักกีฬาอี-สปอร์ต ต้องเริ่มฝึกสังเกตว่า การเล่นเกมนั้นทำให้เกิดอาการป่วยอย่างไรหรือไม่ โดยเฉพาะในเด็กเล็กและเด็กวัยรุ่น เนื่องจากจิตแพทย์ยืนยันว่า ลูกติดเกมเกิด จากพ่อแม่ไม่มีเวลาสนใจลูก และไม่เคยตั้งกฎกติกาไว้ในบ้าน ไม่เคยสนใจว่าเด็กมีสุขภาพร่างกายปกติดีหรือไม่ คิดเพียงว่า "ลูกเล่นเกมดีกว่าออกไปเที่ยวเตร่ข้างนอกบ้าน" สำหรับผู้ที่เริ่มสงสัยว่าสมาชิกในบ้านอาจติด "เกมโมบ้า"? ให้แอบสังเกต หน้าจอคอมพ์หรือหน้าจอมือถือว่า ชื่อเกม "League of Legends" หรือ "Dota2" หรือไม่ เนื่องจากเป็น 2 เกมยอดนิยม มีครองตลาดผู้เล่น ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเกมโมบ้าทั้งหมด

เมื่อพิจารณาในแง่ทางสังคม การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมนั้น ทางฝั่งรัฐไทย และธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังมิได้มีความพร้อมในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระทบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจให้ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (negative externalities) เกิดขึ้นได้มาก และยังมีประเด็นทางกฎหมายอีกมากมายที่ยังเป็นช่องโหว่ของกฎหมายในแต่ละประเทศที่ยังไม่ได้มีการวางกรอบคำนึงถึง

เช่น ปัญหาเรื่อง

- การกำหนดอายุผู้เข้าร่วมเล่นแข่งขันที่เหมาะสม
- อัตราค่าจ้าง ค่าแรง ค่าตอบแทนนักกีฬา
- คุณภาพของการจัดงานการแข่งขัน
- กรอบความร่วมมือของสปอนเซอร์และเจ้าของลีก
- การรักษาสิทธิ/ความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมเกม
- ภาษีนำเข้า จัดจำหน่ายและการจ่ายภาษีให้รัฐ
- มาตรการฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน และตรวจสอบ
- มาตรฐานในการถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันทางสื่อ
- การป้องกันการหาผลประโยชน์กำไรอันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การพนัน/การพนันที่ผิดกฎหมาย/การพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึง

- มาตรฐานทางการแพทย์ ความปลอดภัยของผู้เล่นผู้แข่งขัน
- ลิขสิทธิ์และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
- การโกงการแข่งขัน การใช้ยาเสพติด การแทรกแซงการแข่งขัน
- ระบบเอเจนซี่ ตัวแทนธุรกิจของทีมผู้เล่น

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาเฉพาะกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในอเมริกา และ ยุโรป ก็ค้นพบว่ายังอยู่ในระยะของการศึกษาพัฒนาวางกฎ กรอบ ระเบียบภายใต้สภาพกฎหมายเดิมของแต่ละประเทศ (ในอเมริกา มีกฎหมายที่ว่าด้วยการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์/ ดิจิทัล อยู่) ซึ่งอีสปอร์ตก็จำเป็นต้องพิจารราว่าควรอยู่ภายใต้การกำกับทางกฎหมายใด อย่างไรบ้าง

ประเด็นนอกจากเรื่อง ความเป็นธรรม การจ้างงาน ความยุติธรรมของสัญญา ที่ผู้เล่นเกมต้องอยู่ภายใต้สัญญาแล้ว ยังมีเรื่องของมาตรการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ สื่อเกมกีฬา ที่ครอบครัว สถาบันการศึกษา จะต้องรับทราบและเท่าทัน เพื่อกำหนด กรอบ กติกา มาตราฐานที่สำคัญให้กิจกรรมดังกล่าวเป็นไปด้วยความปลอดภัยและมีความรับผิดชอบทางธุรกิจ

พฤติกรรมเสพติด กับการเสพติดเกมในวัยรุ่น

ผศ.ดร. นายแพทย์วรสิทธิ์ ศิริพรพาณิชย์ กุมารแพทย์ด้านโรคสมอง ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาวิทยาศาสตร์โมเลกุลมหาวิทยาลัยมหิดล อธิบายว่า การที่เราชอบทำอะไรเป็นประจำ เช่นของหวาน ติดมือถือ ชอปปิง การพนัน หรือแม้แต่การติดโซเชียลมีเดีย อยากให้คนคลิกไลค์เยอะ เหล่านี้คือส่วนหนึ่งของพฤติกรรม "เสพติด" ของมนุษย์ทั้งสิ้น

"พฤติกรรม เสพติด" เรื่องแรกๆ ที่คนมักนึกถึง คือการติดสิ่งเสพติด เพราะเป็นสิ่งที่คนเห็นง่าย และเป็นเรื่องใหญ่ที่สร้างผลกระทบต่อสุขภา แต่ความจริง ยังมีพฤติกรรมการเสพติดแบบอื่นอีก หลายอย่าง แม้จะให้ผลต่างจากสิ่งเสพติด แต่ก็ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน ได้เช่นกัน หากเราติดมากเกินไป

"บางคนติดการพนัน ซึ่งจริงๆ แล้วอาจไม่ใช่เพราะอยากได้เงิน แต่การเล่นแล้วรู้สึกตื่นเต้น แต่เมื่อเล่นแล้วเสีย มันนำไปสู่ความสิ้นหวัง ไม่นับถือในตัวเอง บางทีก็โกรธทั้งตัวเองหรือโทษคนอื่น เกิดความรู้สึกสิ้นหวัง แต่สุดท้ายก็จะหา ข้อแก้ตัว และทำมันอีกเป็นวงจรแบบนี้ ซ้ำไปเรื่อยๆ ซึ่งนั่นอาจแสดงถึงกระบวนการคิดของสมองเราเริ่มเสพติดแบบผิดเพี้ยนแล้ว **การติดเกมมากเกินไปของเด็กวัยรุ่นก็เช่นเดียวกัน เหล่านี้เป็นสิ่งที่เราต้องแก้ไขที่กระบวนการคิดบางอย่าง ไม่ต่างกับปัญหาสิ่งเสพติด"**

เพราะเมื่อมีกระบวนการนี้เกิดขึ้นซ้ำเรื่อยๆ ก็จะเริ่มมีปัญหาจัดการตัวเองไม่ได้ แล้วยิ่งผนวก กับปัจจัยสิ่งแวดล้อมเข้ามากระตุ้น สุดท้ายหลายคนจึงวนอยู่ในวงจรนี้ ไม่จบสิ้น นี่คือโมเดลที่สามารถอธิบายถึงพฤติกรรมเสพติด ด้านลบของคนเราที่ส่งผลต่อ สุขภาพ ไปจนถึงการมีเป้าหมายอนาคต ที่ดี ในวัยรุ่น

ล้วงลึกถึงที่มาที่ไปของพฤติกรรม เสพติด แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทวิทยา ให้ข้อมูลว่าเรื่องนี้ เกิดจากสาเหตุจากสารสื่อประสาทชนิดหนึ่งที่อยู่ในเซลล์สมอง **ที่เรียกว่า โดปามีน หรือที่เรารู้จักกันในนาม "สารหลั่งความสุข" นั่นเอง** เมื่อโดปามีนถูกหลั่งออกมาแล้วจะส่งผลต่ออารมณ์ให้มีความตื่นตัว กระฉับกระเฉง มีสมาธิมากขึ้น และรู้สึก มีความพึงพอใจ ที่เกิดระบบที่เรียกว่า Reward circuit หรือระบบให้รางวัล

ซึ่งการมีระบบความพึงพอใจ หรือระบบรีวอร์ด อาจนำไปสู่การเกิดวงจรเสพติดโดยหากได้รับการกระตุ้นจะทำให้รู้สึก พึงพอใจและอยากทำซ้ำๆ สิ่งนี้เป็นกลไกการกระตุ้นโดยธรรมชาติของมนุษย์

แต่ปริมาณของโดปามีนที่หลั่งในสมองก็มีทั้งคุณและโทษเช่นกัน หากมันออกมาอย่างพอเหมาะพอดี ก็ทำให้ความสุข แต่หากถูกกระตุ้นด้วยพฤติกรรมที่ทำให้ หลั่งโดปามีนออกมาผิดปกติ หรือปล่อยให้ โดปามีนต่ำ หรือหยุดทำงาน ก็จะรู้สึกหงุดหงิด โมโหหรือเซื่องซึมได้

ถึงตรงนี้ อาจเริ่มเห็นความเชื่อมโยงกลไกการทำงานของสารเสพติดแล้วว่า สารเสพติด หรือพฤติกรรมด้านลบ กับสมองมันเกี่ยวกันอย่างไร

ผศ.ดร. นายแพทย์ วรสิทธิ์ อธิบายว่า **"กลุ่มคนที่ต้องการหนีจากปัญหา หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ความเป็นจริงไม่ได้ มักเลือกใช้สารเสพติดแน่นอนว่า สิ่งเสพติดสามารถกระตุ้นตรงนี้ได้ หากแต่การใช้สารเสพติด เล่นเกม การพนันเป็นการกระตุ้นให้เกิดการหลั่ง ไม่สมดุล สารเคมีที่ถูกหลั่งหรือกระตุ้นออกมามากเกินไปนี้จะไปทำลายเซลส์ของมันเอง และทำให้คนเรามีพฤติกรรมผิดปกติ ซึ่งมีผลต่อสุขภาพในระยะยาว เพราะ สารเสพติดมีผลต่อสมองโดยตรง เมื่อแรกๆ ใช้ก็มีความสุข แต่ต่อมาก็จะรู้สึกซึมเศร้าผิดหวังตามมา"**

โดยเฉพาะกรณีของปาโดมีนที่หลั่งในสมองส่วนหน้ายิ่งมีผลต่อชีวิตคนหนึ่งคนอย่างคาดไม่ถึง เพราะสมองส่วนหน้ามีบทบาทสำคัญในเรื่องพฤติกรรม การควบคุมตนเอง การคิดวิเคราะห์อย่างยืดหยุ่น ความจำใช้งาน และกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ในเชิงสังคม

"พัฒนาการสมองของมนุษย์ในวัยเด็ก สมองจะสร้างเซลส์ประสาทเต็มที่มากมาย มาถึงวัยรุ่น สมองจะมีการทำลายตัวเอง บางส่วน เพื่อนำมาพัฒนาและคงเหลือเฉพาะส่วนที่จำเป็นจริงๆ ต่อการใช้ชีวิตเท่านั้น ถ้าให้เห็นภาพง่ายๆ คือ สมองเด็กเหมือนชุมชนแออัดที่มีเซลส์ประสาทเหมือนกับบ้านที่ขึ้นหนาแน่นกระจัดกระจาย มีถนนหนทางระเกะระกะ แต่เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่จะกลายเป็นชุมชนที่มีบ้านตั้งอยู่เป็นระเบียบเรียบร้อยและถนนอาจถูกพัฒนายกระดับเป็นทางด่วนเรียบร้อยแล้ว"

ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทวิทยา กล่าวต่อว่า **สมองคนเราจะพัฒนาเสร็จสิ้นประมาณ 23-24 ปี เวลานั้นสมองส่วนหน้าจะบางตัวลง แต่ในวัยรุ่น หรือช่วงประมาณ 17-20 ปี สมองส่วนที่บาง คือสมองส่วนรับความรู้สึกและกล้ามเนื้อเท่านั้น ทำให้วัยรุ่นจะมีพัฒนาการด้านความแข็งแรงเท่าผู้ใหญ่ หากแต่สมองส่วนหน้ายังไม่ได้พัฒนาเต็มที่ ดังนั้นการตัดสินใจ ยับยั้งชั่งใจยังสู้วัยผู้ใหญ่ไม่ได้**

นั่นคือเหตุผลว่าทำไมวัยรุ่นจึงเป็น กลุ่มที่มีโอกาสข้องแวะการใช้สารเสพติด ติดเกม หรือการพนันได้ง่าย

ผศ.ดร. นายแพทย์ วรสิทธิ์ อธิบายว่า วัยรุ่นรู้หรือไม่ว่าเป็นสิ่งไม่ดี ความจริงทุกคนรับรู้หมด แต่เพราะช่วงวัยและการพัฒนาการทางสมองยังขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งตรงนี้ต้องใช้เรื่องของพัฒนาการด้าน EF หรือ Executive Function คือความสามารถระดับสูงของสมองที่ใช้ ในการควบคุมความคิด อารมณ์และการ กระทำมาช่วย แต่นอกเหนือจากความรับรู้ เขาก็ยังมีความอยากลอง การต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อน หรือปัจจัยอื่นๆ อีก (ฝังชิปวัยรุ่นพันธุ์ใหม่(ไม่)เสพติด., กรุงเทพธุรกิจ 23, กุมภาพันธ์ 2561)

ทฤษฎีที่เรียกว่า "มาร์ชเมลโล่ เทสต์" (Marshmallow Test)

ผศ.ดร. นายแพทย์วรสิทธิ์ ศิริพรพาณิชย์ กุมารแพทย์ด้านโรคสมอง ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาวิทยาศาสตร์โมเลกุลมหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นการวิจัยของ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ในสหรัฐอเมริกาได้ทดลองปล่อยให้เด็กๆ อยู่ในห้องตามลำพัง กับขนม "มาร์ชเมลโล่" คนละหนึ่งชิ้น แล้วเสนอให้เด็กเลือกว่า จะกิน ทันที หรือจะรอคอยอีกสิบห้านาที พวกเขา ก็จะได้มาร์ชเมลโล่เป็นรางวัลอีกหนึ่งชิ้น

งานวิจัย **มาร์ชเมลโล่ เทสต์** นี้ บ่งบอกว่าการยับยั้งชั่งใจเป็นพัฒนาการแบบหนึ่ง ซึ่งสามสิบปีต่อมาได้มีการติดตามชีวิตของเด็กกลุ่มนี้ พบว่าเด็กคนที่ยับยั้งชั่งใจไม่กินมาร์ชเมลโล่ ได้มีชีวิตที่ดีกว่า ซึ่งไม่เฉพาะในแง่การประสบความสำเร็จมากกว่า แต่ยังมีสุขภาพที่ดีกว่าด้วย โดยมีค่าดัชนีมวลกายอยู่ในเกณฑ์ปกติเป็นส่วนใหญ่ ขณะที่เด็กบางคน เลือกที่กินขนมมาร์ชเมลโลเข้าไปทันที ปัจจุบัน มักมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ สะท้อนว่า การพัฒนา EF สามารถนำเรื่องความยับยั้งชั่งใจมาใช้ในทุกเรื่องทั้งชีวิต การงานและสุขภาพ และส่งผลต่อการใช้ชีวิตของคนๆ นั้น รวมถึงเขาสามารถเติบโตตามเป้าหมาย ที่ต้องการตลอดชีวิต"

หากย้อนกลับไปดูภาพรวมสถานการณ์ EF ของวัยรุ่นไทย จากโครงการวิจัยประเมินผล การเรียนรู้ในโครงการสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (Active Citizen) ซึ่งจัดทำโดย) ต่อทักษะการคิดเชิงบริหารและการกำกับตนเองไปสู่เป้าหมายวัยรุ่น' ซึ่งจัดทำโดย ดร.นวลจันทร์ จุฑาภักดีสกุล และคณะ ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ที่เผยข้อมูลในงานประชุมวิชาการ 'EF Symposium 2017 สมองเด็กไทยรากฐานทุนมนุษย์เพื่ออนาคตประเทศ ซึ่งจัดโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาวะ (สสส.) และภาคี จะพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 275 คน (สำรวจใน

4 จังหวัด ได้แก่ น่าน สมุทรสงคราม สงขลา และศรีสะเกษ) วัยรุ่นไทยมีปัญหาพฤติกรรมที่เป็นความบกพร่องด้าน EF (Global EF Composite) ร้อยละ 36.5 ด้านที่บกพร่องมากที่สุดคือ ด้านการรู้คิด (40.5) รองลงมาคือ ด้านกำกับพฤติกรรม และอารมณ์

ขณะที่ความพร่องของ EF เป็นสาเหตุของการติดสารเสพติด ความบกพร่อง สมองส่วนหน้าทำให้ไม่สามารถยับยั้ง ความคิดหรือการกระทำตั้งแต่การเข้าไปอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง ทดลองใช้ ใช้ซ้ำ ไปจนถึงกลับไปใช้ใหม่

แม้ในวัยเด็กคือช่วงที่พัฒนา EF ได้ดีที่สุดแต่ใช่ว่าหากพ้นเลยวัยนั้นมาจะหมดโอกาสแก้ไข เพราะช่วงวัยรุ่นเรายังมีโอกาสที่จะฝัง "ชิป" EF ลงสู่สมองเขาได้ ผศ.ดร.นพ.วรสิทธิ์ บอกอีกมุมหนึ่งว่า ระบบความพึงพอใจสามารถประยุกต์ให้เป็นสิ่งที่ มีประโยชน์ต่อตัวเราได้

"คนเราสามารถนำมาสร้างพฤติกรรมเสพติดดีๆ ได้ ยกตัวอย่างง่ายๆ คือ การออกกำลังอย่างน้อยครึ่งชั่วโมงสม่ำเสมอก็จะทำให้เราติดในพฤติกรรมนี้ เช่นเดียวกับการได้นอนหลับพักผ่อน การกอดกันสร้างความอบอุ่นในครอบครัว หรือแม้แต่การนั่งสมาธิ ซึ่งถ้ามีการกระตุ้นวงจรนี้ด้วยพฤติกรรมที่ดีต่อสุขภาพกายและใจเราจะรู้สึกว่ามีความสุขโดยไม่ต้องใช้สารกระตุ้นหรือสารเสพติดใดๆ"

"คนเราสามารถสร้างพฤติกรรมเสพติดดีๆ ได้ ยกตัวอย่างง่ายๆคือการออกกำลังอย่างน้อยครึ่งชั่วโมงสม่ำเสมอก็จะทำให้เราเสพติดในพฤติกรรมนี้"

งานศึกษาวิจัยชิ้นนี้ จึงมุ่งเน้นความสำคัญไปที่ การสำรวจ หากรอบ แนวทาง กฎหมาย และข้อเสนอเชิงนโยบายต่อการกำกับการจัดประกวดแข่งขันเล่นวิดีโอเกม์ หรือ อีสปอร์ต ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นแนวทาง มาตรฐาน วิธีการสร้างสภาพแวดล้อมในการใช้สื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชนให้มีความรู้เท่าทัน และมีความตระหนักรู้ ทราบถึงผลกระทบด้านบวกและลบ

บทที่ 2
แนวคิดและทฤษฎี

สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มต้นราวปี พ.ศ. 2548 โดยบริษัทเอกชน ได้ทำการจัดการแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลขึ้นมา อย่างไรก็ตาม ในปี 2560 การพิจารณาอีสปอร์ตในระดับหน่วยงานรัฐบาล ก็เกิดขึ้น

เกมอีสปอร์ต หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ ที่กำลังโด่งดังเป็นที่นิยมในเมืองไทยและทั่วโลก รัฐบาลโดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กำลังศึกษาและผลักดันให้เป็นกีฬาคล้ายกับกีฬาหมากรุก หมากฮอส คือไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย แต่ใช้สมองคิด ซึ่งในทั่วโลก ผู้เล่นที่เป็นขั้นสุดยอดสามารถสร้างได้เช่นเดียวกับนักกีฬาอาชีพต่างๆ

แต่ในทางกลับกัน หากเมืองไทยมีการผลักดันเป็นกีฬาให้เกิดขึ้นจริง ก็มีเสียงคัดค้านจากฝ่ายอื่นๆ โดยเฉพาะจากผู้ที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน ให้เหตุผลว่า อาจสร้างปัญหาให้แก่เด็กและเยาวชนที่ยังขาดวิจารณญาณให้เสพติดเกมมากขึ้น ซึ่งจะกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ นำมาซึ่งปัญหาครอบครัว การศึกษา และอีกมากมาย

เมื่อปี พ.ศ. 2560 มีการอภิปรายถกเถียงเรื่องการผลักดันอีสปอร์ตเข้าเป็นกิจกรรมกีฬา ที่อาคารรัฐสภาไทย ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย นำกลุ่มนักศึกษาจากเครือข่ายเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย เครือข่ายผู้ปกครอง เครือข่ายครอบครัว องค์กรแพลนประเทศไทย กว่า 20 คน ยื่นจดหมายเปิดผนึกถึงนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานกรรมาธิการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สมาชิกสภานิติบัญญัติแห่งชาติ (สนช.) เพื่อขอให้ชะลอและเตรียมการรอบด้านก่อนส่งเสริมให้อีสปอร์ต (เกมอิเล็กทรอนิกส์) เป็นกีฬา เพื่อเสนอความเห็นต่อรัฐบาล

ดร.ศรีดาอธิบายว่า ตามที่อีสปอร์ตกำลังจะถูกผลักดันให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง โดยอยู่ระหว่างขั้นตอนการพิจารณาของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬานั้น จากประสบการณ์การทำงานกับเด็กและเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง โรงเรียน ชุมชน และองค์กรภาคีเครือข่ายมากกว่า 50 แห่ง พบว่า ไทยยังมีปัญหาการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ค่อนข้างมาก ทั้งเรื่องการเสพติดเกม เสพติดอินเทอร์เน็ต การล่อลวง การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายและเป็นอันตราย เช่น สื่อลามกอนาจารและความรุนแรง ฯลฯ

"เด็กและเยาวชนยังขาดทักษะรู้เท่าทันสื่อ และไม่เท่าทันโฆษณาทางธุรกิจ พ่อแม่ยังขาดความตระหนักและทักษะในการดูแลลูกยุคดิจิทัล โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะและความฉลาดในการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม"

กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยกล่าว และว่า จึงเห็นว่ายังไม่ใช่เวลาที่เหมาะสมที่จะให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา เพราะอาจเป็นการซ้ำเติมปัญหา โดยเฉพาะปัญหาการเสพติดเกมของเด็กและเยาวชน ซึ่งภาครัฐควรทบทวนและเปิดรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง พร้อมสร้างมาตรการความร่วมมือในการจัดการดูแลอย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ เพื่อเตรียมความพร้อมอย่างรอบด้านในการส่งเสริมให้อีสปอร์ตเป็นไปในทางสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถป้องกันแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีข้อเสนอให้ภาครัฐเร่งดำเนินการในเรื่องต่อไปนี้

ข้อ 1.เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ ความตระหนัก และทักษะพ่อแม่ ผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานยุคดิจิทัล ยกระดับการมีส่วนร่วมของครอบครัวและสังคมในการดูแลเด็กและเยาวชนไม่ให้เสพติดเกม

ข้อ 2.มีหน่วยงานดูแลรับผิดชอบให้คำแนะนำ ป้องกัน ช่วยเหลือ บำบัดรักษาการเสพติดเกมทั่วประเทศ เพื่อรองรับปัญหาการติดเกม

ข้อ 3.พัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อและ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยโรงเรียนจะต้องมีหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเสริมสร้างทักษะและความฉลาดในการใช้ชีวิต

ข้อ 4.เพิ่มพื้นที่การ แสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีกิจกรรมเชิงบวกที่หลากหลาย เพื่อเป็นทางออก ทางเลือกให้ห่างไกลจากปัญหาเสพติดเกม ติดอินเทอร์เน็ต การล่อลวง การใช้เวลาให้มีคุณค่า ไม่ยึดติดกับค่านิยมหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่างๆ

ข้อ 5.กำหนดมาตรการ แนวทางกำกับ ดูแลอีสปอร์ต ให้เป็นไปในทิศทางสร้างสรรค์ เช่น หลักเกณฑ์การคัดเลือกเกม การคัดเลือกนักกีฬา ควบคุมเวลาฝึกซ้อม สร้างบุคคลต้นแบบในการใช้เกม ดูแลไม่ทำให้ส่งผลกระทบต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชน การป้องกันการเข้าสู่การพนัน การล่อลวงหรือแสวงหาประโยชน์ผ่านเกมออนไลน์ รวมถึงมาตรการส่งเสริมจริยธรรมผู้ประกอบการให้มีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคม

ทางด้านนายณัฐพงศ์ สำเภาแก้ว ผู้ประสานงานเครือข่ายเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน และนักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง กล่าวว่า **ข้อมูลจากกระทรวงสาธารณสุขระบุว่า อายุของเด็กที่เข้าถึงเกมมีแนวโน้มต่ำลงเรื่อยๆ อัตราการเสพติดเกมของวัยรุ่นไทยมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น** เด็กทุกคนที่เล่นเกม มีโอกาสติดเกม ยิ่งเล่นมากตั้งแต่อายุยังน้อยก็ยิ่งมีปัญหาสุขภาพกายและสุขภาพจิตรุนแรง จนเป็นความเจ็บป่วยเรื้อรังและมีผลเสียอื่นๆ ตามมา เช่น ปัญหาด้านการเรียน สติปัญญาลดลง มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง สัมพันธ์กับการเลียนแบบเกมรุนแรง พฤติกรรมเสี่ยงในการเข้าถึงเกมการพนัน และเป็นนักพนันรุ่นใหม่

"การเข้าถึงการพนันออนไลน์ทุกวันนี้เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายมาก เพราะมีระบบออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนอยู่แล้ว การให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา หากไม่เตรียมการป้องกันและทำความเข้าใจกับสังคมให้ดี อาจถูกใช้เป็นข้ออ้างของเด็กในการเล่นเกมมากขึ้น ร้านเกมฉวยโอกาสเปิดให้บริการเกินเวลาและส่งเสริมให้เด็กเล่นเกมนานขึ้น ซึ่งที่ผ่านมายังไม่สามารถจัดการดูแลในส่วนนี้ได้ดีพอ จึงอยากให้แก้ปัญหาที่มีอยู่และเตรียมการรับมือเรื่องนี้ให้ดีก่อน" ผู้ประสานงานเครือข่ายเด็กรุ่นใหม่ไม่พนันสะท้อนปัญหา

ทางฝั่งนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานกรรมาธิการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สนช. กล่าวภายหลังรับเรื่องว่า จะประสานรับฟังข้อมูลจากเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

ต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยจะเชิญนักการศึกษา นักวิชาการ ไปให้ความรู้และข้อมูลกับ สนช. รวมถึงเชิญสมาคมอีสปอร์ตไปให้ข้อมูลด้วย เพื่อนำมาป้องกันแก้ไขปัญหาร่วมกัน และจะส่งผลการศึกษา ไปให้รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต่อไป

อีสปอร์ต คือ อะไร?

อีสปอร์ต เป็นที่รู้จักกันในหลายชื่อ คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ การแข่งขันเกมอิเล็อทอรนิกส์ การแข่งการเล่นเกมส์วิดีโอ เป็นต้น

"อีสปอร์ต" คือการเล่นเกมออนไลน์ของคนทั่วโลก ที่เกิดจากการรวมตัวกันเป็นทีม แต่สนามที่เล่นกีฬาของพวกเขาก็คือเครื่องคอมพิวเตอร์ และไม่ต้องใช้พละกำลัง หรือกิจกรรมทางกายเหมือนกีฬา แต่ใช้สมอง การวางแผนและสื่อสารผ่านอุปกรณ์การแข่งขัน คือสเปกเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต้องแรง อินเทอร์เน็ตต้องเร็ว เมาส์ คีย์บอร์ด และหูฟัง เพื่อให้การแข่งขันบรรลุภารกิจและเป้าหมายของเกมต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีการจัดแข่งขันชิงแชมป์โลก และสร้างรายได้จากการเล่นเกมประเภทนี้ไม่ต่างจากนักกีฬาอาชีพ โดยมีช่องทางธุรกิจเหมือนกีฬาจริงประภทอื่นๆ อีกด้วย

“การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล” คือนิยามของคำว่า “อีสปอร์ต” ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมนั้น เกิดขึ้นมาจากฝั่งธุรกิจใช้อธิบายกิจกรรมดังกล่าว และปัจจุบันกิจกรรมแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลกำลังได้รับความนิยมและกระแสสนับสนุนจากฝั่งนักธุรกิจ บริษัทภาคเอกชน ให้จัดงานแข่งขันที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ ให้เข้าร่วมกิจกรรมนี้

นิยามอีสปอร์ต

วิกิพิเดีย อ้างนิยาม อีสปอร์ต [3]ว่าเป็น

eSports (also known as electronic sports, esports, e-sports, competitive (video) gaming, professional (video) gaming, or pro gaming) **are a form of competition that is facilitated by electronic systems, particularly video games; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces**.[4]

---

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/ESports สืบค้น วันที่ 7 กันยายน 2560

[4] งานวิจัยเรื่อง What is eSports and why do people watch it?) โดย Juho Hamari, (Gamification Group, Department of Pervasive Computing, UC Pori, Tampere University of Technology, Finland) (Gamification Group, Digital Culture, UC Pori, University of Turku, Finland) (Game Research Lab, University of Tampere, Tampere, Finland) Max Sjöblom, (Gamification Group, Digital Culture, UC Pori, University of Turku, Finland) ดูลิ้งก์ ที่ http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085

หมายถึง "อีสปอร์ต หรือที่รู้จักในชื่อ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกม ที่ผู้เล่นมืออาชีพ เข้าร่วมแข่งขันในการแข่ง เป็นทีมผ่านเครื่องมือหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์"

ขณะที่พจนานุกรม "Oxford" นิยามว่าเป็น

<u>" A multiplayer video game played competitively for spectators, typically by professional gamers." (เกมของผู้เล่นหลายคนที่เข้าร่วมแข่งขัน มีคนดู ส่วนมากแล้วเป็นผู้เล่นมืออาชีพ)</u>

ส่วน พจนานุกรม "Cambridge" นิยามว่าเป็น

<u>" the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events:"</u>

<u>(หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับทีมคู่แข่งขันรายอื่นๆ ผ่านบนอินเทอร์เน็ต เพื่อเงินรางวัล ที่มักถูกรับชมโดยคนดูที่ใช้อินเทอร์เน็ตเช่นกัน หรือบางครั้งก็จัดขึ้นโดยผู้จัดหรือออแกไนเซอร์)</u>

เว็บไซต์ dictionary.com นิยามว่า คือ

Noun (**usually used with a plural verb) competitive tournaments of video games, especially among professional gamers.**

คือ กิจกรรม หรือทัวร์นาเม้นต์การแข่งขันวิดีโอเกม โดยเฉพาะนักเล่นเกมมืออาชีพ

เว็บข่าว เดอะเทเลกราฟ อธิบายว่า

easiest definition is competitive gaming at a professional level. It only includes video games, but pretty much any game with a winner and a loser can be played as an esport, although the bigger the player base and the more support it has, the better the competition.

(http://www.telegraph.co.uk/gaming/guides/esports-beginners-guide/)

ง่ายที่สุด มันคือ กิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมระดับมืออาชีพ ซึ่งจะแข่งด้วยเกมอะไรก็ได้ มีผู้แพ้ ผู้ชนะ และปัจุบัน มันคือกิจกรรมทัวร์นาเม้นท์ในแต่ละปี จะมีผู้เล่นมากมายจากทั่วโลก

[Some games are a head-to-head, one-on-one format, though. Fighting games such as Street Fighter V, for example, or Hearthstone, a card game where each player

has a custom deck of cards that are played to defeat the opponent, without any team alongside them.]

การแข่งขันอีสปอร์ตอาจจะเป็นการแข่งตัวต่อตัว แต้มต่อแต้ม เช่นเกมสตรีทไฟเตอร์ ฮาร์ทส โตน หรือเกมการ์ด แต่เกมที่นิยมมาที่สุด คือเกม ยิงปืนมุมมองบุคคลเดี่ยว (first-person shooters, 'MOBAs'. First-person shooter is self-explanatory, while MOBA stands for Multiplayer Online Battle Arena.) ของค่ายอารีน่าเกม เช่นเกม League of Legend

เดอะเทลีกราฟ วิเคราะห์ว่า การแข่งขันเกมอีสปอร์ตที่ใหญ่ที่สุดในโลก คือมาจาก 2 เกม ได้แก่League of Legends and Dota 2 are the two biggest MOBAs โดยที่ผู้เล่นเกมส่วนมาก ต่างก็เล่นเพื่อหวังเงิน รายได้จากการชนะเกม ชนะทัวร์นาเม้นท์ เป็นเงินรางวัล อีกส่วนหนึ่งคือการสร้างรายได้จากการเป็นนักเล่นมืออาชีพที่มีสปอนเซอร์สนับสนุนเงินเดือนค่าเล่นเกม ซึ่งระหว่างนั้นก็จะตระเวนแข่งเสมือนนักกีฬาเทนนิส กอล์ฟ หรือฟุตบอลจริงๆ หรืออาจจะได้รางวัลอื่นๆ เช่น อุปกรณ์ หรือ ตั๋วเครื่องบิน หรือการเป็นพรีเซ็นเตอร์ สินค้า เป็นต้น (http://www.telegraph.co.uk/gaming/guides/esports-beginners-guide/)

การรับชมการแข่งขัน

เดอะเทลีกราฟ บ่งชี้ว่า กิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตที่จัดไปหมาดๆ และใหญ่มากที่สุดในโลก คือ ที่กรุงปักกิ่ง สนามแข่งขันโอลิมปิก “เบิร์ดเนส-รังนก” เมื่อปี 2017 โดยเป็นทัวร์นาเม้นท์ระดับโลกที่เล่นเกมลีกออฟเลเจ็นด์ ซึ่งมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันนี้สำหรับผู้ชมที่ไม่สามารถไปชมการแข่งขันได้ ที่ เว็บไซต์ twitch.com ซึ่งเสมือนเว็บไซต์วิดีโอคาสต์เกมการเล่นและแข่งขันสดๆ แบบเรียลไทม์

หนังสือชื่อ **“Inside the E-sport Industrial” ที่เขียนโดย Carla Mooney สำนักพิมพ์ Norwood House Press (2017, p8) อ้างคำนิยามและถกเถียงเรื่องว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬาหรือไม่”** จาก บุคคล 2 ท่าน คือ Colin Cowherd ผู้ประกาศข่าวและรายงานการแข่งขันกีฬาจากช่องกีฬา ESPN ว่า “ผมจะเลิกเป็นผู้ประกาศและทำช่องกีฬาแน่ๆ ถ้าวันหนึ่งผมต้องมารายงานข่าวการแข่งขันอีสปอร์ต” ในปี 2015 จากนั้น แฟนๆ นักเล่นเกม ก็โต้แย้งและถกเถียงทันควันว่า อีสปอร์ตก็เป็นกีฬาเช่นเดียวกันกับกีฬาอื่นๆ มันมีองค์ประกอบของความบันเทิง การแข่งขัน และการใช้ทักษะเช่นเดียวกับกีฬา เพียงแต่ไม่มีการออกกำลังกายทางกายภาพเฉกเช่น บาสเก็ตบอล เทนนิส ฟุตบอล หรือวอลเล่ย์บอล และคอเกมยังอ้างคำนิยามอีสปอร์ต ว่าเป็นกีฬา จาก “Sam Mathews” ผู้ก่อตั้งทีมเกมอีสปอร์ต ที่โด่งดัง ทีม Fnatic ว่า “อีสปอร์ตคือ การแข่งขันที่ใช้เทคโนโลยีความจริงเพิ่มขยาย” (E-sport as “competition augmented by technology”)

อีสปอร์ต คือ กีฬา จริงหรือไม่?

ณ ปัจจุบัน ยังไม่มีประเทศใด รัฐบาลใดในโลก (ยกเว้นประเทศไทย) ที่ออกมารับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยเมื่อเดือน กรกฎาคม ปี 2560 ประเทศไทย ภายใต้การรับข้อมูลจากฝั่งธุรกิจเกม สมาคมอีสปอร์ตในประเทศ และการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ประกาศจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ต พร้อมกับพาดหัวข่าวที่ถูกรายงานผ่านสื่อมวลชนว่า “อีสปอร์ตคือกีฬา”

สิ้นสุดการรอคอย!! "อีสปอร์ต" คือกีฬาในประเทศไทย
MGR Online Thursday, July 27, 2017 19:00

“บิ๊กเสือ” สกล วรรณพงษ์ ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย เผยที่ประชุมเห็นชอบให้จัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ต แต่ยังต้องผ่านขั้นตอนจดทะเบียนก่อน หวังได้ข้อสรุปทันลุยเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ประเทศอินโดนีเซีย

หลังจากมีรายงานว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้เตรียมบรรจุกีฬาอีสปอร์ตเป็นสมาคม เพื่อเตรียมส่งเข้าแข่งขันในนามทีมชาติไทย ล่าสุดวันนี้(27 ก.ค.)ณ ห้องประชุม 1 ชั้น 2 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้มีการประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย โดย “บิ๊กเสือ” สกล วรรณพงษ์ ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้เผยถึงข้อสรุปในการประชุมว่า

“วันนี้ได้มีการประชุมหาความคืบหน้าเรื่อง อีสปอร์ต และแนวทางในการรับจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมอีสปอร์ต และเห็นชอบประกาศให้ อีสปอร์ต เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558”

“ทั้งนี้ต้องมีการศึกษาเรื่องกฎกติกา มีแผนการฝึกซ้อม ถึงแม้จะเป็นกีฬาที่ใช้สมองแข่งขันแต่ก็ต้องมีการตรวจสมรรถภาพร่างกายเหมือนกีฬาอื่นๆ เพื่อให้มีความแข็งแรงพร้อมแข่งขัน ในส่วนของสมาชิกสโมสรถือว่าไม่น่าห่วงเพราะมีหลายทีมที่ส่งแข่งภายในประเทศอยู่แล้ว เราก็จะนำแชมป์ประเทศไทยเข้ามาติดทีมชาติ” บิ๊กเสือกล่าว

นอกจากนี้ นายใหญ่ กกท ยังเผยว่าทัพนักกีฬาอีสปอร์ตจะมีคิวลงแข่งขันกีฬาสาธิตในศึกเอเชียนอินดอร์เกมส์ และมาร์เชียลอาร์ตเกมส์ ครั้งที่ 5 วันที่ 17-27 กันยายนนี้ ที่ประเทศเติร์กเมนิสถาน

“กีฬาอีสปอร์ตได้เข้าไปเป็นกีฬาสาธิตในหลายๆ มหกรรมกีฬานานาชาติ รวมทั้งเอเชียนเกมส์ 2014 ที่ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 ที่อินโดนีเซีย เจ้าภาพอาจจะบรรจุกีฬาชนิดนี้เข้าแข่งขัน เพราะเป็นที่แพร่หลายในหลายประเทศ หากข้อสรุปเรื่องการจัดตั้งสมาคมเสร็จสิ้นภายในปีนี้ ก็มีโอกาสที่จะเห็นนักกีฬาไทยแข่งขันในรายการนี้ด้วย”--จบ--

แนวคิดเรื่อง กีฬา

พจนานุกรมราชบัณฑิต ให้ความหมายของ กีฬา ไว้ว่า น. กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต. (ป.).

(ดู กรีฑา).กีฬา หมายถึง การเล่นเพื่อการแข่งขัน เพื่อความเพลิดเพลิน หรือเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง มีกฎระเบียบ และกติกาที่แน่นอนตามแต่ชนิดกีฬา

วิกิพีเดีย ภาษาไทย นิยามว่า กีฬา (อังกฤษ: Sports, Games) เป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินหรือเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต รวมไปถึงกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

ที่มาของคำ คำว่า "sport" มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า desport หมายถึง "เวลาว่าง" ความหมายที่เก่าแก่ที่สุดในภาษาอังกฤษจากประมาณ ค.ศ. 1300 คือ "สิ่งใด ๆ ที่มนุษย์พบว่าน่าขบขันหรือเพลิดเพลิน"

ความหมายอื่น ๆ อาจหมายถึงการพนันและเหตุการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อการพนัน การล่าสัตว์ การละเล่น และความบันเทิง หมายรวมถึงกิจกรรมที่ต้องบริหารร่างกายด้วย

ในภาษาไทย "กีฬา" ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวว่า เป็นคำภาษาบาลี หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

กีฬานั้นประกอบด้วยกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

การกีฬา มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งในด้านสุขภาพ และพลานามัย และด้านจิตใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ประชาชนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ กีฬาถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว และชุมชน ในประเทศที่พัฒนาแล้วทั่วโลก จะอาศัยกระบวนการของกีฬา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเครือข่ายชุมชน ตลอดจนการสร้างจิตสำนึกในการดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นเป็นรากฐานที่ดีของสังคม องค์กรของประเทศต่างๆทั่วโลก รวมทั้งองค์กรระหว่างประเทศจึงได้สนับสนุนให้มีการใช้กีฬา การออกกำลังกาย และนันทนาการ เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรของประเทศตน

กีฬา มีคุณลักษณะเฉพาะ คือ

-มีความสนุกสนาน

-มีความสุขเมื่อได้เล่น

-มีเสน่ห์แห่งความท้าทาย(มี แพ้ มี ชนะ มีชนะ แล้วชนะอีก แพ้ก็มี)

-มีความสามารถดึงดูดผู้ชม ผู้ดู และสื่อต่างๆ รวมทั้งผู้สนับสนุน สปอนเซอร์(เกิดเป็นรายได้ เกิดเป็นธุรกิจกีฬา)

-สามารถ ดึงดูดผู้ชมได้ทั่วทั้งโลก(เช่น.การแข่งขันฟุตบอลโลก,การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก) ทำให้เกิดสมาชิก และแฟนคลับตามมา

ชนิดของกีฬา อาจแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มหลักๆ คือ

1. ประเภทการแข่งขันความเร็ว
2. ประเภทการแข่งเป็นคู่แข่งขัน
3. ประเภทการบรรลุผล
4. ประเภทอื่นๆ

ต้นกำเนิดกีฬา

กีฬา ประกอบด้วยกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

กีฬาหลายประเภทได้มีการจัดการแข่งขันในระดับเขต ประเทศ และระดับโลก ซึ่งกีฬาหลายชนิดได้มีการใส่เข้าและนำออกโดยการปรับปรุงของทางคณะกรรมการโอลิมปิกสากล เช่น รักบี้ ลาครอสส์ หรือ โปโล

ข้อถกเถียง ว่า “อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา” ที่น่าเชื่อถือ มาจาก เว็บไซต์ sportaccord.com โดยองค์กรนี้คือ เป็นองค์กรกีฬานานาชาติที่เป็นผู้ตัดสินบรรจุกีฬาหรือโปรแกรมออกกำลังกายลงในการแข่งขันต่างๆ มีองค์กรสมาชิกสหพันธ์กีฬานานาชนิด และได้รับการยอมรับให้จัดการประชุมนานาชาติว่าด้วยการกีฬาต่างทั่วโลก

องค์กรสมาชิก ได้แก่ กีฬาเครือจักรภพ: Commonwealth Games Federation (CGF)

European broadcasting: European Broadcasting Union (EBU o UER)

Masters Games: International Masters Games Association (IMGA)

Mediterranean Games: International Committee of Mediterranean Games (ICMG o CIJM)

มิลลิทรีเวิลด์เกมส์: Conseil International du Sport Militaire (CISM)

Mind Sports: International Mind Sports Association (IMSA)

Panathlon: Panathlon International (PI)

กีฬาพาราลิมปิก: International Paralympic Committee (IPC)

School Sports: International School Sport Federation (ISF)

Special Olympics World Games: Special Olympics (SOI)
Sports chiropractic: Federation Internationale de Chiropratique du Sport (FICS)
Sports facilities: International Association for Sports and Leisure Facilities (IAKS)
Sports for the Deaf: International Committee of Sports for the Deaf (CISS)
Sports Medicine: International Federation of Sports Medicine (FIMS)
เวิลด์เกมส์: สมาพันธ์เวิลด์เกมส์นานาชาติ (IWGA)
Universiade: Federation Internationale du Sport Universitaire (FISU)
CSIT World Sports Games: International Labour Sports Federation (CSIT)

สปอร์ตแอ็คคอร์ด ได้มีการนิยาม ว่าสิ่งใด เป็นหรือไม่เป็นกีฬาเอาไว้ว่า
SportAccord uses the following criteria, determining that a sport should:[1]

- have an element of competition
- be in no way harmful to any living creature
- not rely on equipment provided by a single supplier (excluding proprietary games such as arena football)
- not rely on any "luck" element specifically designed into the sport.

คือ
- ต้องมีองค์ประกอบของการแข่งขัน (แพ้-ชนะ)
- ไม่มีผลร้ายคุกคามสิ่งมีชีวิต
- ไม่พึ่งพิงอุปกรณ์ สินทรัพท์ ที่ถูกผลิต เป็นเจ้าของโดยผู้ผลิตเพียงรายใดรายหนึ่งเพียลลำพัง (ยกเว้นมหกรรมกีฬาการจัดการแข่งขัน ที่มักเป็นผู้จัดนั้นๆ ที่มีสิทธิ์สงวนกฎเกณฎ์ แต่กีฬาฟุตบอลก็ไม่มีใคร บริษัทใดเป็นเจ้าของสิทธิ์ขาด)
- ไม่พึ่งพิง พึ่งพาโชค จากการแข่งขัน

นอกจากนี้ Sport Accord ยังกำหนดว่า

They also recognise that sport can be primarily physical (such as rugby or athletics), primarily mind (such as chess or go), predominantly motorised (such as Formula 1 or powerboating), primarily co-ordination (such as billiard sports), or primarily animal-supported (such as equestrian sport).

The inclusion of mind sports within sport definitions has not been universally accepted, leading to legal challenges from governing bodies in regards to being denied funding available to sports.

สิ่งที่จะเป็นกีฬา นั้น ต้องให้ความสำคัญกับ

1. ทักษะทางด้านร่างกาย (เช่น ยิมนาสติก นักกรีฑา)
2. ทักษะทางด้านสมอง (เช่น หมากรุก หมากล้อม,โก)
3. อาจใช้เครื่องยนต์ กลไก (เช่น แข่งรถ แข่งเรือ)
4. อาจมีสัตว์ เป็นเครื่องช่วย (เช่น ขี่ม้า)

แอ๊คคอร์ดสปอร์ตกล่าวว่า นิยามกีฬาที่มุ่งหมายเฉพาะ เกมทางจิต/สมองนั้น ยังไม่เป็นที่ยอมรับอย่างเป็นสากล เนื่องจากมันปฏิเสธการใช้ทักษะทางด้านร่างกาย และไม่ได้สนับสนุนว่ามันเป็นกีฬา

DEFINITION OF SPORT

The SportAccord Council has developed a definition of "sport". The aim of this definition is to determine whether an applicant federation would qualify as a sport federation.

The sports within SportAccord can be classified in the following categories:

1. Primarily ***physical***
2. Primarily ***mind***
3. Primarily ***motorised***
4. Primarily ***coordination***
5. Primarily ***animal-supported***

The SportAccord definition of sport
With regard to new applications, SportAccord uses the following definition of a sport:

1. The sport proposed should have an **element of competition.**
2. The sport proposed should **in no way be harmful to any living creatures.**
3. The sport should **not rely on equipment that is provided by a single supplier.**
4. The sport should **not rely on any "luck" element** specifically designed into the sport.

ธาม เชื้อสถาปนศิริ timeseven@gmail.com

www.sportaccord.com

เหตุผลที่ว่า "เหตุใดการเล่นวิดีโอเกมจึงไม่ควรถูกนิยามว่าเป็นกีฬา" นั้น ได้เคยถูกอธิบายและถกเถียงอย่างมากในวงการเกมและกีฬา แต่เหตุผลที่อธิบายได้ดี คือ สภายุโรป ได้บัญญัติไว้ใน "กฎบัตรกีฬายุโรป มาตรา 2ia ไว้ว่า"

According to Council of Europe, European Sports Charter, article 2.i, " **"Sport" means all forms of physical activity which, through casual or organised participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels.**

(https://en.wikipedia.org/wiki/Sport#Definition)

และประกอบกับคำสัมภาษณ์ของ นี้ John Skipper ผู้บริหารช่องกีฬาอย่าง ESPN ที่มีรายการถ่ายทอดสดไปทั่วโลก

"It's not a sport -- it's a competition. Chess is a competition. Checkers is a competition....Mostly, I'm interested in doing real sports," he said,

มันไม่ใช่กีฬาหรอก (พูดถึงอีสปอร์ต) มันคือการแข่งขัน หมากรุกคือการแข่งขัน หมากฮอร์สคือการแข่งขัน โดยส่วนมากแล้ว ผมสนใจสิ่งที่เรียกว่ากีฬาจริงๆ มากกว่า อย่างไรก็ตาม ช่อง ESPN2 เป็นสถานีโทรทัศน์ที่ได้รายได้จากการถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ตมาก

(https://www.theodysseyonline.com/esports-espn-video-games-sports)

โดยสรุป **เหตุผลที่การแข่งขันวิดีโอเกมไม่ควรเป็นกีฬา (นอกเหนือจากว่ามันไม่มีกิจกรรมทักษะทางร่างกาย การเสียสุขภาพจิต และร่างกาย) และ คือ เรื่อง "ทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเกม" เนื่องจากเกมที่แขงขันกัยชนอยู่ในท้องตลาดนั้น ที่จริงแล้วคือ "ทรัพย์สินทางปัญญา" (inteltual properties) ที่เป็นสิทนทรัพย์ของบริษัทผู้คิดค้น และจำหน่ายเผยแพร่ เพราะการผลิตเกมในปัจจุบัน วิธีการสร้างรายได้ คือ การขายตัวเกม ซึ่งแต่ก่อนอาจผ่านรูปแบบแผ่นเกม หรือ การดาว์นโหลดแบบซื้อด้วยการจ่ายเงิน**

แต่เกมอีสปอร์ตส่วนมาก ถูกว่าจ้างโดบบริษัทเอกชนให้โปรแกรมเมอร์ นักออกแบบเกม ผลิตขึ้นมาเพื่อให้เล่นฟรีในช่วงเริ่มต้น จากนั้นจึงเป็นการซื้อแบบสมัครใจ เช่น การปลดล็อกด่านเกม การซื้อไอเท็มของรางวัลในเกมเพื่อเพิ่มพัฒนาเลเวล ซื้อไอเท็มอาวุธ ซื้อไอเท็มเสื้อผ้า อุปกรณ์สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ในเกม ดังนั้นการ "สร้างธุรกิจอีสปอร์ต" จึงต้องพยายามให้ผู้เล่น จ่ายเงินผ่านช่องทางการตลาดต่างๆ ให้มากที่สุดเพื่อสร้างรายได้

โดยปกติ รายได้จากบริษัทเกม จะประกอบไปด้วย

(1) รายได้จากตัวเกม เช่น ลิขสิทธิ์ การจัดจำหน่าย เผยแพร่
(2) รายได้จากการขายของในเกม เช่น ด่านต่างๆ หรือ ไอเท็มของในเกม
(3) รายได้จากสินค้า (merchandise) เช่น ตุ๊กตา ของพรีเมี่ยม สินค้าต่างๆ ที่สร้างจากแคเร็คเตอร์ของตัวละคร
(4) รายได้ทางอ้อม เช่น ส่วนแบ่งค่าการตลาด จากบริษัทตัวแทน จำหน่ายเกม หรือจัดอีเว้นท์ ค่าส่วนแบ่งลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดการแข่งขัน จากช่องทีวี จากสปอนเซอร์ต่างๆ

ผู้วิจัย เห็นว่า ในการอภิปรายเรื่องว่า การเล่นเกม ป็นกีฬาหรือไม่นั้น จำเป็นที่จะต้องแยกให้ชัดขาดระหว่าง "ธุรกิจกีฬา" กับ "สิ่งที่เป็นกีฬาจริงๆ" เพราะ ธุรกิจกีฬา คือ วิธีการประกอบธุรกิจ การมุ่งสร้างกำไร

รายได้จากกีฬา จากเกมการแข่งขัน วิธีการที่ดี คือ การสร้าง “ความต้องการฝั่งผู้บริโภค” ให้มากที่สุด เช่น การสร้างเวที การประกวดแข่งขัน เพื่อให้ผู้เล่นเกม มีจุดจับยึด แรงจูงใจ ในการเล่น ไปสู่การชนะเงินรางวัล การมีชื่อเสียง และได้รับการยอมรับ นับถือ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ซึ่งต้องประกอบสร้างผ่านงานสื่อสารด้านการตลาด การประชาสัมพันธ์ การสื่อสารผ่านสื่อ การประกอบสร้าง “โลกแห่งความหมาย” ของผู้เล่นให้สุดปลายทางและดึงดูดผู้เล่นจากระดับธรรมดา ให้มีความต้องการชนะมากขึ้น เก่งมากขึ้น เพื่อให้มีแรงจูงใจสักอย่างในการเล่นเกม เพื่อหาเหตุผลที่ดีในการเล่นเกม เช่น เงินรางวัล อาชีพ รายได้ การถูกยอมรับ เหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของนิเวศธุรกิจอีสปอร์ต ที่ผู้เล่นเกมเด็กและเยาวชนต้องรู้เท่าทัน

แนวคิดของเกมออนไลน์

ยุคแรกของเกม

เกมสมัยก่อนเครื่องเล่นจะเป็นเกมคอนโซลเป็นหลัก แต่ปัจจุบันเมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมี ประสิทธิภาพมากขึ้นและราคาถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ออกมาซึ่งก็ทำให้มีทั้ง เกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ โดยถ้าเป็นในสมัยแรกๆ จะเป็นการเน้นที่ การเล่นหนึ่งหรือสองคนในบ้านเป็นหลัก ถ้าจะให้เรียกรวมๆ ก็น่าจะเรียกว่าเกมออฟไลน์ ซึ่งเกม พวกนี้ทั้นจะเน้นให้ความบันเทิงกับคนในจำนวนไม่มาก จะเรียกยุคนี้ว่าเป็นยุคแรก การพัฒนาในยุคที่สอง

ยุคที่สองต่อมานั้น ทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ก็จะเริ่มเน้นการเล่นแบบมัลติเพลเยอร์หรือว่า เล่นหลายคนซึ่งให้ความสนุกสนานกับคนจำนวนที่มากขึ้นโดยตัวเกมทั้นก็จะอาศัยระบบ เครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า LAN การเล่นเกมสามารถมีผู้เล่นได้มากขึ้นโดยเกมแรกๆ ที่เล่น กันได้ทั้นก็จะเป็นเกมพวก Action-Shooting หรือไม่ก็เกมวางแผนต่างๆ เกม DOOM , Warcraft ในแบบเล่นกันเองซึ่งก็สร้างความสนุกสนานเป็นอย่างมาก

ในยุคออนไลน์

หลังจากที่ยุคที่สองเริ่มได้รับความนิยมไปสักพักใหญ่ๆ เข้าสู่ช่วงยุคที่อินเตอร์เน็ต กำลังเริ่มมีบทบาทมากขึ้นตัวเกมที่เป็นผู้เล่นหลายคน ของคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการปรับพัฒนาให้ สามารถเล่นบนอินเตอร์เน็ตได้ด้วยซึ่งก็ทำให้สามารถเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้นแล้วก็ไม่ต้องไปนั่งเล่นกันอยู่ที่ร้านเดียวกันเหมือนแต่ก่อน ซึ่งช่วงนี้เองที่ได้เริ่มมีแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์เกิดขึ้นมา แนวคิดก็คือการที่จะสร้างเกมๆ หนึ่งซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านอินเตอร์เน็ต หลังจากนั้นก็มีเกมออกมามายมายเหมือนกันแต่หากจะพูดถึงการเติบโตของเกม ออนไลน์ในบ้านเรานั้นก็เกิดจากกระแสของเกม Ragnarok Online

ความหมายของเกมออนไลน์

สรวรรณ ปัญญากาศ (2551).ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรม ก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่. มหาวทิยาลัยเชียงใหม่. สำนักหอสมุด. ได้รวบรวมและจัดแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 10 ประเภท ตามประเภทของซอฟต์แวร์เกมได้ดังนี้

(1) ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) เกมประเภทนี้มักได้รับความนิยมสูงในกลุ่มคนทั่วไป เนื่องจากเป็นประเภทของเกมที่เล่นได้ง่ายที่สุด ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครใน เกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัยไปจนถึงเกมแอ๊คชั่นที่มี เนื้อหารุนแรง ไม่เหมาะกับเด็ก บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆเข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้ Simulation Action คือ เกมแอ็คชั่นที่สร้างสถานการณ์ขึ้นมา แล้วให้ผู้เล่นหาทางผ่านโดยใช้การควบคุมที่มีอยู่ ส่วน Platform Action เป็นเกมแอ็คชั่นพื้นฐานที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่งและให้ ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่าน เช่น เกมเก็ทแฮมเป็ด (Getampped) เป็นต้น

(2) ประเภทเกมแนวภาษา หรือ สวมบทบาทของตัวละคร (RPG : Role-Playing Game) จากใน ช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆ ในการเล่นเกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (Experience) เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ให้ได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวภายในเกม เกมอาร์พีจียังแยกประเภท ออกเป็นได้อีกหลายประเภท เช่น Action RPG คือ เกมอาร์พีจีที่เพิ่ส่วนของการบังคับแบบเกม แอ็คชั่นลงไป Simulation RPG คือ เกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ MMORPG (Massively Multiplayer Online) คือ เกมอาร์พีจีที่ได้รับความนิยมมาก ในช่วงหลังนี้ เนื่องจากเป็นการเล่นลับผู้เล่นที่เป็นคนจริงๆ คนอื่นๆ บนโลกที่สร้างขึ้นและสามารถกำหนดการผจญภัยของตัวเองได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีการติดต่อลับ พูดคุยกับผู้เล่นอื่นๆ เพื่อหาเพื่อนหรือเพื่อหาข้อมูลข่าวสารในเกม ได้ด้วย ยกตัวอย่างเช่น เกม DARK STORY ONLINE เป็นเกมแนว MMORPG ที่ผู้เล่นจะได้สวม บทบาทเป็นจอมยุทธ์ออกผจญภัยในโลกแฟนตาซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นอาชีพได้ 7 แบบ จากสายการเล่นที่เน้นวรยุทธ์เช่น หมัด, กระบี่, ดาบ, ธนู, ทวน,อาวุธลับ และเวทย์มนตร์โดยที่ผู้เล่น จะสามารถสนุกกับฉากที่จำลองขึ้นจากเมืองจีนเหมือนชมภาพยนตร์จีนย้อนยุค เป็นต้น

(3) ประเภทเกมการยิง (Shooting game) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลักตัวผู้เล่นในเกม มักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อ ไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายภายในเกมใน สมัยแรกเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบ ของยานอวกาศหรือเครื่องบิน โดยความสนุกอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธปืนและในขณะเดียวกันก็ ต้องคอยหลบกระสุนปืนของฝ่ายศัตรูด้วย โดยเกมการยิงแบ่งได้คือ First person shooting คือ เกมยิง ที่ใช้มุมมองแทนสายตา ในฉากจะมองไม่เห็นตัวผู้เล่น Third person shooting คือ เกมยิงประเภท จำลองภาพโดยรอบ เห็นตัวละครที่เราบังคับและฉากโดยรวม ยกตัวอย่าง เกม FIRST PERSONAL SHOOTING เป็นเกมแนว Military FPS (First Person Shooting) ซึ่งน่าเอาหน่วยรบพิเศษที่มีชื่อเสียง ของโลกในยุคปัจจุบันมารวมกัน โดยมีทีมที่ปรึกษาทางทหารทีมเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง แทกึกกี เลือดเนื้อเพื่อฝันวันสิ้นสงครามของประเทศเกาหลี จึงทำให้การต่อสู้และเนื้อหาภายในเกมออกมา อย่างสมจริงที่สุด ผู้

เล่นสามารถพบกับประสบการณ์การเล่นเกมที่ตื่นเต้น และเสมือนจริงจากแอนนิเมชั่นตัวละครโดยการใช้เทคนิค motion capture ความรู้สึกตื่นเต้นต่อฉากการสัรบในเกมเป็นต้น

(4) ประเภทเกมผจญภัย (Adventure Game) เกมประเภทนี้จะเน้นเรื่องราวของเกมแต่ต่างจากเกม RPG ที่ไม่มีการเพิ่มระดับของตัวละครได้และในการเล่นไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับแต่สิ่งสำคัญคือการ เปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปทีละน้อย จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องที่เกี่ยวกับ ความลึกลับหรือการผจญภัยที่น่าตื่นเต้น เช่น เกมแร็กนาร็อค (Ragnarok online),เกมเกรนาโด เอสปา ดา และทริคสเตอร์ (Trickster) เป็นต้น

(5) ประเภทเกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมประเภทนี้ต่างจากเกมแอ๊คชั่นตรงที่ไม่มีการผ่านด่าน ระดับสูงขึ้น แต่จะเน้นการต่อสัตัวต่อตัวบางครั้งก็เป็นการสัเป็นทีม มีการเตะ ต่อย และใช้ศิลปะการ ต่อสัประเภทต่าง ๆ รวมถึงมีการทำท่าชุดหรือที่เรียกว่าคอมโบ(combo) เพราะการเล่นขึ้นอยู่กับ'ฝีมือ ของผู้ควบคุมเป็นหลัก ไม่ใช่ตัวละครในเกมซึ่งเกมแนวนี้ก็มักจะทำให้ตัวละครในเกมมี ความสามารถแตกต่างกัน ผู้เล่นมักจะเลือกใช้ตัวละครที่ตนถนัดหรือใช้ประจำในการต่อสู้กับผู้เล่น อื่น เกมต่อสู้ที่ได้รับความนิยมเช่น เกม RAN ONLINE เกมที่มีเนื้อเรื่องในการต่อสู้เป็นหลัก ผ่าน ท่วงงท่าของตัวละครต่อสู้ 3 มิติที่สวยงาม หลายท่าที่ผู้เล่นได้เล่นผ่านเกมแรนออนไลน์จึงเน้นภาพลักษณ์ที่สมจริง สำหรับผู้เล่นเกมแรนออนไลน์จะเน้นความสามัคคีในหมู่คณะ บางครั้งอาจจะมีความรุนแรง·ในเกมระหว่างการต่อสู้บ้าง เพื่อให้ผ่านเข้ารอบต่อไป ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ไหว พริบและปฏิภาณในการเล่นเกมนี้อย่างสุขุมรอบคอบ เป็นต้น

(6) ประเภทเกมเสมือนจริง (Simulator Game) หรือเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ใน สถานการณ์นั้นเหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติขึ้นเกมแนวนี้แบ่งได้ ดังนี้ virtual simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟควบคุมรถ ยกของ เป็นต้น situation simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่น เป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น creation simulation จะให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างหนึ่งและทำ การออกแบบพัฒนา ไปจนถึงบริหารกิจการนั้น ๆ ให้สำเร็จ pet simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้ เลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ เหมือนสัตว์จริง ๆ แต่อยู่ในเกมสำหรับผู้เล่นบางคนที่อยากจะเลี้ยงแต่ไม่สามารถ เลี้ยงจริงได้ ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้

(7) ประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies game) เกมประเภทนี้แยกมาจากเกม แนว simulation เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้น การควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารทำการสู้รบกัน และยังสามารถเล่นร่วมกันได้ หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่ เวทย์มนต์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลางไปจนถึงสงคราม ระหว่างดวงดาว เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือประเภทการตอบสนอง แบบทันกาล (Realtime) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลาเนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกม จะดำเนินเวลาไปตลอดประเภททีละรอบ (Turn base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะ ใช้วิธีผลัดกันสั่ง

การทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก เป็นเกมแนววางแผนการรบ เช่น เกม R.Y.L Risk Your Life เกมแนว War RPG ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการสู้รบระหว่างเผ่าพันธุของมนุษย์ และมนุษย์กลายพันธุ์ หรือที่เรียกกันว่า อสูร เนื้อเรื่องจะพูดถึงการขยายดินแดนของแต่ละเผ่าพันธุ์ เป็นเกมกลยุทธ์การวางแผนรบที่จบลงด้วยการทำสงคราม เป็นต้น

(8) ประเภทเกมกีฬา (Sport game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้เล่นกันในรูปแบบของวีดิโอเกมนิยมเล่นกันในกลุ่มเพื่อนเนื่องจากเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักเหมือนกีฬาจริงและใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬาออกมาหลายประเภทตั้งแต่เกมฟุตบอล เกมบาสเก็ตบอล เกมกอล์ฟ เกมชกมวย ยกตัวอย่าง เช่น เกมPANGYAlf ในเกมกีฬากอล์ฟออนไลน์ในรูปแบบแฟนตาซี จากจุดกำเนิดที่ประเทศเกาหลีใต้และให้บริการในประเทศต่าง ๆ รวมถึงที่ได้รับความนิยมสุงที่สุดในประเทศไทยด้วย ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นสมัครเข้ามาร่วมเล่นเกิน 3 ล้านคน มีการอัพเดทอย่างต่อเนื่องเสมอไม่ว่าจะเป็นตัวละครและไอเท็มต่างๆทำให้ผู้เล่นได้สนุกกับการออกรอบตีกอล์ฟกับตัวละครตัวโปรดกับเพื่อนๆ หรือผู้เล่นคนอื่นๆที่เข้ามา เล่นร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่เกิน 30 คน เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นได้ทุกเพศและวัยสามารถเล่น ได้หลายคนและใช้เวลาเล่นไม่นานต่อการออกมารอบตีกอล์ฟในเกมปังย่า ทำให้เป็นเกมที่ได้รับ ความนิยมอย่าง ส่วนประโยชน์ในการเล่นเกมปังย่า ทำให้เป็นคนมีสมาธิในการเล่นเพราะต้องใช้ ความคิด จังหวะ และโอกาสในการตีและครั้งให้จบด้วยการลงหลุมให้คะแนนน้อยที่สุด โดยใช้ กติกาของกีฬากอล์ฟ เป็นด้น

(9) ประเภทเกมแข่งความเร็ว (Racing Game) ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมแนวแข่งรถเนื่องจาก มักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกัน แต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งความเร็วมากมาย เช่นแข่งวิ่งเร็วเหนือมนุษย์แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นด้น เป็นเกมอีกประเภทที่ได้รับความนิยม เนื่องจากเล่นง่ายสามารถตัดสินได้ในเวลาอันสั้น

(10) ประเภทเกมเข้าจังหวะ (Rhythm action game) ในช่วงที่ผ่านมามีเกมอีกประเภทหนึ่งที่ถูกคิดค้น ขึ้นและได้รับความนิยมมากที่สุดนั่นก็คือเกมประเภทเข้าจังหวะ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือ เสียงดนตรีและแนวการเล่นที่ให้ผู้เล่นกดปมหรือเคาะจังหวะบนเครื่องควบคุมเพื่อสร้างเสียงต่าง ๆ ในเกมโดยที่ตัวเกมจะกำหนดเครื่องดนตรีมาให้เป็นเกมประเภท simulations อย่างหนึ่งที่แยกออกมา เป็นเกมแนวเข้าจังหวะ ตัวอย่างเช่น Audition online และซูปเปอร์แดนซ์เซอร์ (Super Dancer) เกมเต้นออนไลน์ที่ผู้เล่นต่าง ๆ สามารถเข้ามาสนุกสนานกับการเต้นที่มีหลากหลายรูปแบบ ตั้งตาม จังหวะพร้อมเพลง มีเพลงใหม่ ตั้งยังแข่งเต้นได้แบบเดี่ยวหรือแบบทีมได้ เป็นด้น

เกมออนไลน์

งานวิทยานิพนธ์ ของ ชลลดา บุญโท (2554) เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ อธิบายว่า ปัจจุบันเกมออนไลน์ มี 2 ประเภทใหญ่ๆ ที่นิยมเล่นกัน คือ

- MMORPG – Massive role playing game คือ เกมที่เล่นตามบท หรือแคเร็คเตอร์ของตัวละครที่ผู้เล่นสามารถสนทนาและทำกิจกรรมร่วมกันได้ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้ คือ รองรับผู้เล่นได้จำนวนมหาศาล มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับโลกของเกมได้พร้อมกัน เนื้อหาส่วนมากเกี่ยวกับการต่อสู้และผจญภัย
- Casual Game คือ เกมแบบผ่อนคลายสายต่างๆ เป็นตัวการ์ตูนน่ารักสดใส เป็นเกมไม่ต้องใช้ทักษะมากนัก

จุดเริ่มต้นของอีสปอร์ต

อ้างอิงจากหนังสือชื่อ **“Inside the E-sport Industrial” ที่เขียนโดย Carla Mooney สำนักพิมพ์ Norwood House Press (2017, p4-7) คาร์ล่าอธิบายว่า กิจกรรมอีสปอร์ตนั้นจริงๆ เริ่มมีมานานตั้งแต่สมัยที่ผู้คนยังเล่นเกมตู้ ในลักษณะแข่งขันกัน เป็นชมรม กิจกรรม ในช่วงทศวรรษ 1970 แต่ตอนนั้นยังไม่เรียกว่าเป็นอีสปอร์ต เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2015 ในเดือนตุลาคม มีแฟนๆ กว่า 6,000 คน เข้าร่วมรับชมการแข่งขันอีสปอร์ตในสันสแควร์การ์เด้น เมืองนิวยอร์ก ซึ่งเป็นสนามบาสเก็ตบอลระดับเอ็นบีเอ ในตอนนั้นเอง ที่แฟนๆ ไม่ได้รับชมบาสเด็ตบอลหรือฮ๊อกกี้น้ำแข็ง แต่คือ การแข่งขันวิดีโอเกม**

คาร์ล่า มูนี่ เจ้าของหนังสือเล่มนี้อธิบายว่า **อีสปอร์ต คือ “การแข่งขันของนักเล่นเกมระดับมืออาชีพ (นักเล่นเกมที่มีรายได้จากการเล่น เช่นเงินเดือน หรือเงินรางวัลจากการแข่งขัน) ที่เข้าแข่งขันกันในวิดีโอเกม เพื่อล่าเงินแข่งขัน เงินทุน หรือสิ่งของรางวัลกระทั่งเกียรติยศชื่อเสียง โดยเกมที่นิยมกันมากที่สุดตอนนี้ในระดับโลกคือ เกม League of Legend ซึ่งจัดแข่งขันในทัวร์นาเม้น EVO Evolution Championship ในระดับนานาชาติ เกมส่วนมากที่ใช้แข่งขันคือเกมต่อสู้ ยิง และผู้เล่นหลายคน”**

อีสปอร์ตได้กลายมาเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่คอเกมทั่วโลกให้ความสนใจ ย้อนกลับไปจริงๆ ในปี 1972 แรกเริ่มกับเกม Pacman เกมอาร์เขด ตะลุยผ่านด่าน ได้จัดการแข่งขันที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด มีนักศึกษาราวสิบกว่าคนรวมตัวกันและเรียกการแข่งขันนี้ว่า “Intergalactics Spacewar Olympic” ซึ่งจัดในห้องแล็บโดยใชเกมสเปซวอร์ในการแข่งขัน โดยของรางวัลคือสมาชิกนิตยสารเดอะโรงลิ่งสโตนฟรีหนึ่งปี

ทศวรรษถัดมา ผู้คนเล่นเกมวิดีโอตามบ้านเรือน การแข่งขันมักจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน แข่งกันในครอบครัว ระหว่างเพื่อน เพื่อเอาชนะแต่ละแมทช์หรือสะสมแต้มอันดับ และมีการตั้งชื่อผู้เล่นกัน

จุดเริ่มต้นเกมออนไลน์ ใน1990 เปลี่ยนวิถีการเล่นของผู้คนเข้าสู่อินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้เล่นแปลกหน้าจำนวนมาก เข้าร่วมการแข่งขันบนเซอร์เวอร์เป็นต้นมา

ในต้นศตวรรษที่ 20 หรือ ปี ค.ศ. 2000 ธุรกิจอีสปอร์ต เสมือนถูกเปิดศักราชด้วยประเทศเกาหลีใต้ ตั้งแต่ปี 1995 จนถึงปี 2005 เกาหลีใต้ โดยเอกชนได้ลงทุนไปกว่า 32.5 พันล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐในการสร้างระบบพื้นฐานอินเทอร์เน็ตตลอดทั่วทั้งประเทศ ทำให้เกาหลีใต่วันนี้มีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่สูงสุดในโลกและอัตราความเร็วอินเทอร์เน็ตสูงสุดในโลก นั่นทำให้เกาหลีใต้มีค่าบริการอินเทอร์เน็ตที่ถูกมาก ซึ่งนั่นทำให้ร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นแหล่งชุมนุมของบรรดาวัยรุ่น ในต้นปี 2000 ก็เกิดชุมชนคนเล่นเกมขึ้นมาและเริ่มคุยกันเรื่อง **“ทักษะในการเล่นเกม” มากขึ้นกว่าเดิม**

ช่วงนั้นเองที่เกมสตาร์คราฟท์กำลังเป็นที่นิยมขึ้นมา ซึ่งเป็นเกมแนวยุทธวิธีการวางกลหมากการต่อสู้ ซึ่งเป็นของบริษัทบลิซซาร์ดเอ็นเตอร์เทนเม้นท์ และเริ่มเรียกกิจกรรมการแข่งขันนี้ว่าลีก ให้แข่งขันเล่นเกมสตาร์คราฟท์

ทัวร์นาเม้นท์นี้ได้รับความนิยมทันทีตามร้านค้าอินเทอร์เน็ตค่าเฟ่ต่างๆ และขยายไปสู่การจัดการแข่งขันในโรงแรม และสนามกีฬา โดยในปี 2004 มีการเรียกผู้ชมได้กว่าหนึ่งแสนคนในเมืองปูซาน เกาหลีใต้ ผ่านงานแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ สตาร์คราฟ์ที่มีผู้เล่นระดับมืออาชีพเข้าร่วม ในช่วงเวลานั้นเองที่ผู้เล่นส่วนมากตระหนักดีว่าเกาหลีใต้เป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่สำหรับต้นแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

ในปี 2000 เกาหลีใต้ได้ทำให้คอเกมรู้จักกับการแข่งขันที่ชื่อว่า เวิล์ดไซเบอร์เกมส์ ซึ่งเป็นการจัดทัวร์นาเม้นท์การแข่งขันระดับนานาชาติครั้งแรก ใน 17 ตัวแทนประเทศที่เข้าร่วมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม มันเปรียบเสมือนโอลิมปิกสำหรับนักเล่นเกมอีสปอร์ต โดยมีการแข่งขันใน 5 เกมสำคัญ คือ เอจออฟเอ็มไพร์ 2 , ฟีฟ่า 200 , เควก3 อารีน่า, สตาร์คราฟท์ วอร์บลัด, และ อันรีลทัวร์นาเม้นท์ ที่ขัดในปี 2013 อีกครั้ง และมีนักเล่นเกมเข้าร่วมกว่า 800 คนจาก 70 ประเทศ

คาร์ล่า ผู้เขียนหนังสือ “Inside the E-sport Industrial” (2017, p 12-14) อธิบายถึง “ลักษณะเกมที่เล่นฟรี” เรียกว่า “Free-to-play” ซึ่งหมายถึงเกมที่โหลดให้ผู้เล่นได้เล่นฟรีในตอนแรก จากนั้นสักเดือนหรือสองเดือนหลังจากที่ผู้เล่นเล่นไปถึงระดับหนึ่ง ก็อาจจะจ่ายเงินสัก 50 เหรียญดอลล่าร์สหรัฐ เพื่อไปในอีกระดับ (อาจเป็นการอัพเกรดเวอร์ชั่น ด่าน หรือเลเวลา กระทั่งการซื้อของหรือปลดฉาก ด่านบางฉาก ความสามารถเพิ่มเติมบางอย่าง) จากนั้นก็อาจจะใช้เงิน จ่ายซื้ออะไรอีกสัก 50 เหรียญ ในขั้นถัดไป เกมพวกนี้ คือารหารายได้ในเกม (in-game purchase) เพื่อใช้เงินจ่ายซื้อของ ไอเท็ม

แต่เกมอย่าง ลีกออฟเลเจ้นด์ หรือ โดต้า2 ไม่เหมือนกับเกมแบบ “turn-based game” เกมเปลี่ยนตาหลังหมดเวลา เพราะเกมนี้ผู้เล่นจะต้องเล่นกันแบบเรียลไทม์ ในกระแสเคลื่นอไหลของเวลาจริงๆ ในปัจจุบันและมุ่งเน้นการสร้างทรัพยากร การวางกลยุทธ์ การป้องกัน การโจมตี ในเวลาเดียวกัน และต้อสู้กับคู่ตรงข้ามและทุกๆ ครั้งที่เข้ามาเล่น สภาพแวดล้อมเหล่านี้ก็จะเปลี่ยนแปลงไปทุกครั้ง

โดยใช้เวลาเพียงไม่กี่ปี อีสปอร์ต 148 ล้านคนคือแฟน คอเกมทั่วโลกที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ในปี 2016 และเติบโตมากกว่า 10 % ในแต่ละปี

ธุรกิจอีสปอร์ต กลายเป็นกิจกรรมการแข่งขั้น อีเว้นท์งานขนาดใหญ่ บริษัทออแกไนเซอร์จัดงานต่างๆ ต่างก็วิ่งเข้าหาบริษัทเกม และเอเจนซี่ เพื่อจัดการแข่งขันเพื่อสร้างรายได้ และการประชาสัมพันธ์ โดยมีบริษัทเกม และเครือข่ายธุรกิจคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ และสปอนเซอร์สนับสนุน ตัวเลขมูลค่ารายได้ในปี 2016 พบว่าอีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้ทั่วโลกกว่า 900 ล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐ (ตามการอ้างอิงของ SuperData) ซึ่งถือว่ามีมูลค่าสูงมาก

ลีกและทัวร์นาเม้นท์ สำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตกลายเป็นสนามล่าเงินรางวัลจากผู้เล่นและเป็นแหล่งโฆษณาสร้างรายได้จากบริษัทเกม สปอนเซอร์ต่างก็ระดมเงินทุนมาเป็นรางวัล สินค้าต่างๆ พยายามเข้ามาสนับสนุนและชิงพืนที่สื่อโฆษณา

เกมทัวร์นาเม้นท์ที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่ง คือ ESL GARENA PARIS ในปี 2016 มีสถิติผู้ชมกว่าหนึ่งล้านคนผ่าน และในปี 2015 มีคนดูกว่า 36 ล้านคนทั่วโลกรับชมการแข่งขันเกมลีกออฟเลเจ้นด์ ซึ่งตัวเลขนี้สูงกว่าการถ่ายทอดสดบาสเก็ตบอลเอ็นบีเอนัดชิงชนะเลิศเสียด้วยซ้ำไป

ข้อแตกต่างของการเข้าร่วมทัวร์นาเม้นท์ที่นักีฬาอีสปอร์ตอ้าง คือ พวกเขาสามารถเลือกร่วมเล่นเกมได้มากกว่าหนึ่งเกมในแต่ละทัวร์นาเม้นท์ ขณะที่นักกีฬาบาสเก็ตบอลกลับเลือกเล่นได้เพียงอย่างเดียว คือ บาสเก็ตบอล

นอกจากนี้ เกมพับบลิชเชอร์ (ผู้เผยแพร่จำหน่ายเกม) แต่ละเจ้า ค่าย ก็จะเลือกจัดกิจกรรมทัวร์นาเม้นท์ของตนเอง เช่น บริษัท Valve ก็จะจัดการแข่งขันเกมของตนเอง คือ Dota2 ส่วนค่ายบลิซซาร์ด ก็จะจัดทัวร์นาเม้นท์สำหรับเกมสตาร์คราฟท์ เป็นต้น

สปอนเซอร์สนับสนุน

ด้วยจำนวนผู้ชมที่มีมาก นั่นเป็นสิ่งที่ดึงดูดโฆษณาสินค้าและบริการ ซึ่งให้การสนับสนุนทั้งทีมผู้เล่น ตัวผู้เล่น ผู้พากษ์เกม นักข่าว ผู้จัดการทีมและอีกมากมาย ซึ่งจะมีลักษณะเดียวกันกับการเซ็นต์สัญญานักกีฬา เช่น นักกีฬาฟุตบอลที่มีการเซ็นต์สัญญากับสปอนเซอร์เพื่อเป็นพรีเซ็นเตอร์สินค้านั้นๆ

การถ่ายทอดสดอีสปอร์ต (live streaming) นั้น เป็นที่นิยมอย่างมากโดยผู้ให้บริการแพลทฟอร์มไลฟ์บรอดคาสต์ ที่ชื่อ twitch.com ผลการสำรวจสถิติค้นพบว่า คนดูเป็นเพศชายที่มีอายุ ระหว่าง 18-25 ปี คิดเป็น 75% ในภาพรวมทั่วโลก (สถิติจากแหล่งที่ไม่ได้อ้างอิง) การถ่ายทอดสดนั้นสามารถทำให้ผู้ชมมองเห็นการเล่น ทักษะ เทคนิคของผู้เล่น มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเสมือนการแอบดูการฝึกซ้อมของเหล่าเกมเมอร์ โดย

ที่ผู้ชมไม่ต้องเล่นเกม แต่ดูคนอื่นเล่น ก็มีความบันเทิง และนักเล่นเกมสามารถที่จะสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กับแฟนๆ ได้ผ่านโปรแกรมแชท หรือสนทนาหน้าจอสดๆ เป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างรายได้ให้กับนักเล่น ซึ่งเขาจะได้ส่วนแบ่งจากสปอนเซอร์ และโฆษณาที่สอดแทรกเข้ามา ส่วนผู้ชม ก็จะใช้เวลากับการรับชมเสมือนดูรายการโทรทัศน์

ธุรกิจที่ขยายตัวจากการเล่นเกมอีสปอร์ตชิงเงินรางวัล คือ การพนัน คล้ายๆ กับการพนันฟุตบอลหรือแข่งม้า อีสปอร์ตก็มีลักษณะเดียวกัน คือ ผู้ชมสามารถเลือกที่จะดูการแข่งขันเฉยๆ หรือ ลงพนันขันต่อได้ผ่านระบบออนไลน์หน้าจอ ปัญหาเรื่องนี้ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่เข้มงวดครอบคลุม แต่มีข้อกังวลว่า เด็กและเยาวชนที่รับชมการถ่ายทอดสดการแข่งขัน สามารถที่จะแทงพนันได้โดยไม่มีข้อกำกับทางเทคโนโลยีและกฎหมายที่เข้มงวด

ปัจจุบัน ยังยอมรับกันในหลายประเทศ ว่า การพนันผ่านอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย เว็บไซต์ผู้ให้บริการรับแทงพนันส่วนมาก ยังไม่มีมาตรการควบคุมอายุของผู้เล่น หรือ ตำแหน่ง สถานที่ของผู้ทาง ว่าอยู่ในเงื่อนไขของกฎหมายมลรัฐที่อนุญาตให้มีการพนันได้หรือไม่ ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละรัฐ ดังนั้นเว็บไซต์จึงจัดระบบแจ้งเพื่อทราบเพื่อให้ผู้แทงรู้ตัวเองว่ากำลังแทงพนันโดยที่อายุเท่าไร เพื่อป้องกันการละเมิดหรือเจอกับผู้เล่นพนันที่อายุไม่ถึงเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด

มีสถิติว่าการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ แกมเค๊าเตอร์สไตรค์เมื่อปี 2015 มีคนดูอย่างน้อย ราว 3 ล้านคนร่วมแทงพนันในการถ่ายทอดสดดังกล่าง

พฤติกรรมการใช้สารเสพติด

ในการแข่งขันอีสปอร์ตช่วงทศวรรษหลัง 2010 เป็นต้นมา กิจกรรมการแข่งขันมักมีเงื่อนไขกำกับชัดเจนว่าผู้แข่งขันจะต้องถูกตรวจฉี่และสารคีดหลั่งว่ามีการใช้สารกระตุ้น (doping) หรือสารสาพติดหรือไม่ ซึ่งกลายเป็นมาตรฐานเดียวกับการแข่งขันกีฬาในระดับสากล เนื่องจากมีการค้นพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตมักใช้สารกระตุ้นสมาธิและจิต ที่ชื่อว่า “Adderall” ในการแข่งขัน ซึ่งจะเกิดอันตรายหากใช้อย่างไม่เหมาะสมและไม่อยู่ภายใต้การกำกับของเภสัชกร

อีกประเด็นที่เป็นปัญหาในวงการอีสปอร์ต คือ เรื่องการล็อกผลการแข่งขัน (หรือการล้มบอล ล้มมวย) ซึ่งกลายเป็นเรื่องห้ามและมีการวางกฎระเบียบในระดับทัวร์นาเม้นท์ห้ามผู้เล่นทำการล้ม หรือล็อกการแข่งขันล่วงหน้า (match fixing)

การกำกับดูแลอีสปอร์ต

เป็นที่น่าไว้วางใจในระดับผู้ประกอบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตว่า พวกเขาสามารถที่จะกำกับ ดูแลอุตสาหกรรมนี้ได้ แต่ก็ยังคงต้องมีการตกลงที่จะกำกับดูแลร่วมกัน และมีหน่วยงานกลางเข้ามาควบคุม ตั้งแต่เรื่องมาตรฐานการแข่งขัน เทคโนโลยี การป้องกันสุภาพทางการแพทย์ การกำหนดอายุ ที่ผู้เล่นควรต้องอายุ 18 ปีขึ้นไป แต่ห้ามต่ำกว่า 13 ปี ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันอายุ 13-18 ปี จะต้องได้รับความยินยอมจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองทางกฎหมาย

พฤติกรรมและลักษณะการติดเกมของเด็กไทย

ข้อมูลสถิติจาก การสำรวของเอแบ็คโพล ปี 2550 เรื่อง เอแบคโพลล์: การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน

ศ.ดร.ศรีศักดิ์ จามรมาน ประธานสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ และที่ปรึกษาโครงการวิจัยฯ ร่วมกับ ดร.นพดล กรรณิกา ผู้อำนวยการสำนัก วิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และหัวหน้าโครงการวิจัยฯ เปิดเผยผลสำรวจเรื่อง “การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน : กรณีศึกษาเยาวชนอายุตั้งแต่ 10-24 ปีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล” จำนวนทั้งสิ้น 1,441 ตัวอย่าง ซึ่งมีระยะเวลา

- การดำเนินโครงการระหว่างวันที่ 8-25 กรกฎาคม พ.ศ.2550 ประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการสำรวจในครั้งนี้ พบว่า ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ร้อยละ 95.7 ระบุเคยเล่น และร้อยละ 4.3 ระบุไม่เคยเล่น ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ
- 92.3 ระบุเคยเล่น และร้อยละ 7.7 ระบุไม่เคยเล่น ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 90.3 ระบุเคยเล่น และร้อยละ 9.7 ระบุไม่เคยเล่น
- ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 93.5 ระบุเคยเล่น และร้อยละ 6.5 ไม่เคยเล่น
- สำหรับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตที่ชอบเล่น จำแนกตามกลุ่ม พบว่า ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี
    - ระบุชอบเล่นเกมต่อสู้มากที่สุด คือ ร้อยละ 56.8 รองลงมา คือ ร้อยละ 24.9 ระบุเกมแฟนตาซีผจญภัย ร้อยละ 19.3 ระบุเกมแข่งขันกีฬา ร้อยละ 14.0 ระบุเกมฝึกทักษะ ร้อยละ 13.5 ระบุเกมลับสมอง และร้อยละ 9.2 ระบุเกมอื่นๆ
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ระบุชอบเล่นเกมต่อสู้มากที่สุด คือ ร้อยละ 52.8 รองลงมา คือ ร้อยละ 30.5 ระบุเกมแฟนตาซีผจญภัย ร้อยละ 23.0 ระบุเกมแข่งขันกีฬา ร้อยละ 21.0 ระบุเกมลับสมอง ร้อยละ 14.7 ระบุเกมฝึกทักษะ และร้อยละ 5.9 ระบุเกมอื่นๆ

- ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ระบุชอบเล่นเกมต่อสู้มากที่สุด คือ ร้อยละ 44.1 รองลงมา คือ ร้อยละ 35.2 ระบุเกมแข่งขันกีฬา ร้อยละ 30.5 ระบุเกมแฟนตาซีผจญภัย ร้อยละ 28.0 ระบุเกมลับสมอง ร้อยละ 15.7 ระบุเกมฝึกทักษะ และร้อยละ 5.5 ระบุเกมอื่นๆ
- ส่วนในภาพรวม ระบุชอบเล่นเกมต่อสู้มากที่สุด คือ ร้อยละ 53.1 รองลงมา คือ ร้อยละ 27.9 ระบุเกมแฟนตาซีผจญภัย ร้อยละ 23.4 ระบุเกมแข่งขันกีฬา ร้อยละ 18.8 ระบุเกมลับสมอง ร้อยละ 14.5 ระบุเกมฝึกทักษะ และร้อยละ 7.3 ระบุเกมอื่นๆ

- ส่วนความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ต โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
  - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ร้อยละ 26.3 ระบุเล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน ร้อยละ 21.1 ระบุเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 27.1 ระบุเล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 25.5 ระบุเล่นเป็นบางสัปดาห์
  - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 23.4 ระบุเล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน เท่ากันกับผู้ที่ระบุเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 19.5 ระบุเล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 33.7 ระบุเล่นเป็นบางสัปดาห์
  - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 19.5 ระบุเล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน ร้อยละ 23.3 ระบุเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 20.8 ระบุเล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 36.4 ระบุเล่นเป็นบางสัปดาห์
  - ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 24.0 ระบุเล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน ร้อยละ 22.3 ระบุเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 23.2 ระบุเล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 30.5 ระบุเล่นเป็นบางสัปดาห์
- สำหรับระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อครั้ง จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
  - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ระบุเล่นโดยเฉลี่ยคิดเป็น 2 ชั่วโมง 44 นาทีต่อครั้ง ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ระบุเล่นโดยเฉลี่ยคิดเป็น 3 ชั่วโมง 13 นาทีต่อครั้ง
  - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ระบุเล่นโดยเฉลี่ยคิดเป็น 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อครั้ง ส่วนในภาพรวม ระบุเล่นโดยเฉลี่ยคิดเป็น 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อครั้ง
- **เกี่ยวกับช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ต พบว่า ในระหว่างวันจันทร์-ศุกร์ ช่วงเวลาตั้งแต่ 12.01-22.00 น.** เป็นช่วงเวลาที่เยาวชนมักใช้เวลาไปกับการเล่นเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วง 17.01-20.00 น. จะเป็นช่วงเวลาที่เล่นกันมากที่สุด ส่วนในวันเสาร์-อาทิตย์และวันหยุด ช่วงเวลาตั้งแต่ 09.01-22.00 น. เป็นช่วงเวลาที่เยาวชนมักใช้เวลาไปกับการเล่นเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วง 13.01-17.00 น. จะเป็นช่วงเวลาที่เล่นกันมากที่สุด

- ด้านเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ต พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้ระบุเหตุผลต่างๆ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้
    - 1) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 97.8)
    - 2) เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานหรือการเรียน (ร้อยละ 91.7)
    - 3) เพื่อพัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 83.4)
    - 4) เล่นแก้เหงา มีเวลาว่างมากเกินไป ไม่รู้จะทำอะไร (ร้อยละ 74.0)
    - 5) เพื่อรู้จักเพื่อนใหม่ในโลกของเกมและอินเตอร์เน็ต (ร้อยละ 71.1)
    - 6) มีร้านเกมหรืออินเตอร์เน็ตคาเฟ่มากขึ้น เข้าถึงได้ง่าย (ร้อยละ 58.3) 7) เป็นกิจกรรมยามว่างของครอบครัว (ร้อยละ 37.3) และ
    - 8) เล่นตามเพื่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน/เล่นตามแฟชั่น (ร้อยละ 30.8)
- เมื่อทำการสอบถามกลุ่มตัวอย่างถึงค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อเดือนเปรียบเทียบกับรายได้ส่วนตัวต่อเดือน จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ระบุเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโดยเฉลี่ย 382.61 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ของรายได้ต่อเดือน
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ระบุเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโดยเฉลี่ย 633.97 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ของรายได้ต่อเดือน
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ระบุเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโดยเฉลี่ย 766.44 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 9.9 ของรายได้ต่อเดือน
    - ส่วนในภาพรวม ระบุเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโดยเฉลี่ย 537 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 14.3 ของรายได้ต่อเดือน
- สำหรับความคิดเห็นกรณีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตทำให้ติดหรือไม่ จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ร้อยละ 35.8 ระบุคิดว่า ทำให้ติด ร้อยละ 30.0 ระบุคิดว่า ไม่ทำให้ติด และร้อยละ 34.2 ระบุไม่แน่ใจ
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 32.7 ระบุคิดว่า ทำให้ติด ร้อยละ 44.5 ระบุคิดว่า ไม่ทำให้ติด และร้อยละ 22.8 ระบุไม่แน่ใจ
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 38.8 ระบุคิดว่า ทำให้ติด ร้อยละ 39.1 ระบุคิดว่า ไม่ทำให้ติด และร้อยละ 22.1 ระบุไม่แน่ใจ
    - ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 35.1 ระบุคิดว่า ทำให้ติด ร้อยละ 37.1 ระบุคิดว่า ไม่ทำให้ติด และร้อยละ 27.8 ระบุไม่แน่ใจ

- **ส่วนประสบการณ์ในการแข่งขันเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตกับคนอื่น จำแนกตามกลุ่ม พบว่า**
    - **ในกลุ่มเยาวชน**อายุ 10-15 ปี ร้อยละ 56.1 ระบุเคย และร้อยละ 43.9 ระบุไม่เคย
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 48.3 ระบุเคย และร้อยละ 51.7 ระบุไม่เคย
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 44.6 ระบุเคย และร้อยละ 55.4 ระบุไม่เคย ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 51.2 ระบุเคย และร้อยละ 48.8 ระบุไม่เคย
- ด้านประสบการณ์ในการเล่นพนันกับคนอื่นในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ต จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ร้อยละ 12.5 ระบุเคย และร้อยละ 87.5 ระบุไม่เคย
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 8.5 ระบุเคย และร้อยละ 91.5 ระบุไม่เคย
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 11.3 ระบุเคย และร้อยละ 88.7 ระบุไม่เคย
    - ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 10.8 ระบุเคย และร้อยละ 89.2 ระบุไม่เคย

- **ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับประเภทของปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตของเด็กไทยในปัจจุบัน** จำแนกตามกลุ่ม พบว่า
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี ร้อยละ 30.8 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาส่วนตัว ร้อยละ 22.4 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาสังคม ร้อยละ 16.2 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาครอบครัว และร้อยละ 30.6 ระบุไม่คิดว่าเป็นปัญหา
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 35.4 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาส่วนตัว ร้อยละ 28.0 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาสังคม ร้อยละ 14.4 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาครอบครัว และร้อยละ 22.2 ระบุไม่คิดว่าเป็นปัญหา
    - ในกลุ่มเยาวชนอายุ 21-24 ปี ร้อยละ 32.9 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาส่วนตัว ร้อยละ 29.2 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาสังคม ร้อยละ 15.8 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาครอบครัว และร้อยละ 22.1 ระบุไม่คิดว่าเป็นปัญหา
    - ส่วนในภาพรวม ร้อยละ 32.8 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาส่วนตัว ร้อยละ 25.7 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาสังคม ร้อยละ 15.5 ระบุคิดว่าเป็นปัญหาครอบครัว และร้อยละ 26.0 ไม่คิดว่าเป็นปัญหา

เกี่ยวกับผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ต พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้ระบุผลกระทบต่างๆ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

- 1) เสียเงิน (ร้อยละ 89.4)

- 2) ทำให้สายตาแย่ลง (ร้อยละ 82.9)
- 3) เสียเวลา (ร้อยละ 64.7)
- 4) มีปัญหาเรื่องผลการเรียนลดลง/ทำงานได้น้อยลง (ร้อยละ 50.6)
- 5) พักผ่อนไม่เพียงพอ/เจ็บป่วยบ่อยขึ้น (ร้อยละ 48.0)
- 6) มีเวลาอยู่ร่วมกับคนในครอบครัวน้อยลง (ร้อยละ 47.6)
- 7) ไม่ค่อยสนใจสิ่งต่างๆ หรือคนอื่นๆ ที่อยู่รอบตัว (ร้อยละ 42.8)
- 8) ไม่อยากไปเรียนหรือทำงาน (ร้อยละ 34.7)
- และ 9) มีปัญหาขัดแย้งหรือทะเลาะกับคนรอบข้างบ่อยขึ้น (ร้อยละ 31.2)

ดร.นพดล หัวหน้าโครงการวิจัย กล่าวว่า ผลสำรวจครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า กลุ่มเยาวชนที่ถูกศึกษาส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 90 เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในช่วง 30 วันก่อนสัมภาษณ์ และนิยมเล่นเกมต่อสู้ ยิงปืน เตะต่อย เกินกว่าครึ่ง ขณะที่เกมเกี่ยวกับการฝึกทักษะ เช่น ภาษา ดนตรี คำนวณ มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้น และเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจก่อนหน้านี้ประมาณสองปีที่ผ่านมา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนที่นิยมเล่นเกมที่ใช้ความรุนแรงเพิ่มขึ้นในขณะที่ยังคงให้ความสนใจเล่นเกมเสริมความรู้ฝึกทักษะเพียงเล็กน้อย ดังนั้นจึงเป็นสัญญาณไม่สู้ดีนักต่อคุณภาพเด็กและเยาวชนที่หน่วยงานต่างๆ ต้องเร่งหาทางป้องกันแก้ไขการใช้ความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชน ถ้าปล่อยไปเช่นนี้สังคมไทยที่เคยมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และไมตรีจิตอาจจะกลายเป็นสังคมในฝันแต่จะเปลี่ยนเป็นสังคมที่เสี่ยงต่อการเกิดสงครามกลางเมืองและการต่อสู้อย่างรุนแรงระหว่างประชาชนในอนาคตอันใกล้นี้

สำหรับการสำรวจพฤติกรรมการติดเกมในปี 2548 บทสรุปผลสำรวจ ผลสำรวจภาคสนามเรื่อง **“พฤติกรรมการติดเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย: กรณีศึกษาตัวอย่างประชาชนอายุ 12 ปีขึ้นไปที่พักอาศัยอยู่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล”** นี้ ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นจากประชาชนที่มีอายุระหว่าง 12-65 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวนทั้งสิ้น 1,882 ตัวอย่าง มีระยะเวลาในการดำเนินโครงการวันที่ 14 - 17 กันยายน 2548 ประเด็นสำคัญที่ค้นพบพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 26.0 ระบุเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วง 3 เดือนที่ผ่าน ในขณะที่ร้อยละ 74.0 ระบุไม่ได้เล่นเกมในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

นอกจากนี้เมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างถึงการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมผ่านทางอินเตอร์เน็ตในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมานั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 21.4 ระบุเล่นเกมออนไลน์หรือเกมผ่านทางอินเตอร์เน็ตในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา และร้อยละ 78.6 ระบุไม่ได้เล่น ทั้งนี้ เมื่อสอบถามตัวอย่างถึงการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 29.3 ระบุ บุตรหลานของตนเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ รองลงมาคือ 27.9 ระบุตนเองเล่น ร้อยละ 24.7 ระบุเพื่อนเล่น ร้อยละ 15.1 ระบุพี่/น้อง/ญาติเล่น ในขณะที่ร้อยละ 34.8 ระบุไม่มีใครเล่น

ผลการสำรวจพบว่าวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ นั้นพบว่าส่วนใหญ่เล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 64.6) รองลงมาคือเล่นเพื่อคลายเครียดจากการทำงาน/การเรียน (ร้อยละ 55.6) เล่นเพื่อพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 21.3) เป็นเพื่อนแก้เหงา (ร้อยละ 15.6) และต้องการรู้จักเพื่อนใหม่ในโลกของเกม (ร้อยละ 15.6) ตามลำดับ

ทั้งนี้สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์เป็นดังนี้ ตัวอย่างร้อยละ 45.7 ระบุเล่นเกมที่บ้าน ร้อยละ 44.4 ระบุเล่นเกมที่ห้างสรรพสินค้า ร้อยละ 10.1 เล่นเกมที่โรงเรียน/สถาบันการศึกษา ร้อยละ 9.0 ระบุเล่นเกมที่บ้านเพื่อน ร้อยละ 7.6 ระบุเล่นเกมที่ร้านคอมพิวเตอร์ (Internet Caf?) และร้อยละ 7.2 ระบุเล่นเกมที่ที่ทำงานตามลำดับ

ผลการสำรวจของเอแบคโพลล์ในครั้งนี้พบว่า เกมยอดฮิตที่นิยมเล่นกันมากที่สุด ได้แก่ เกมต่อสู้ เช่น ยิงปืน ฟัน เตะต่อย (ร้อยละ 37.7) รองลงมาคือ เกมแข่งขันกีฬาเช่น ฟุตบอล เทนนิส (ร้อยละ 33.3) เกมแร็กน่าร็อก (ร้อยละ 22.7) เกมลับสมอง (ร้อยละ 21.5) เกมแฟนตาซี (ร้อยละ 14.1) ตามลำดับ

ตัวอย่างร้อยละ 14.6 ระบุเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 6.3 ระบุเล่น 5 - 6 วัน / สัปดาห์ ร้อยละ 23.9 ระบุ 3 – 4 วัน / สัปดาห์ ร้อยละ 37.4 ระบุ 1 – 2 วัน / สัปดาห์ และร้อยละ 17.8 ระบุน้อยกว่าสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ทั้งนี้ตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่ง คือร้อยละ 58.6 ระบุเล่นเกมแต่ละครั้งเฉลี่ยนาน 1 – 2 ชั่วโมง ร้อยละ 22.4 ระบุ 3 – 5 ชั่วโมง ร้อยละ 12.7 ระบุน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ในขณะที่ร้อยละ 6.3 ระบุมากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป สำหรับช่วงเวลาประจำที่ตัวอย่างส่วนใหญ่ ระบุนิยมเล่นเกมในวันธรรมดาคือช่วงเวลา 17.01 – 22.00 น. (ร้อยละ 30.1) ในขณะที่ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ นั้นนิยมเล่นตั้งแต่ 09.00 น. เป็นต้นไป

ผลการสำรวจค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือนของการเล่นเกม พบว่าในแต่ละเดือนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโดยเฉลี่ยเดือนละ 759.74 บาท

ผลการสำรวจประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์แข่งขันกับคนอื่น พบว่า ตัวอย่างร้อย

ละ 54.0 ระบุเคยเล่นแข่งกับคนอื่น ในขณะที่ร้อยละ 46.0 ระบุไม่เคยเล่นแข่งกับคนอื่น

นอกจากนี้ ในประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการผลสำรวจของเอแบคโพลล์ในครั้งนี้ คือความคิดเห็นของตัวอย่างต่อการเล่นเกม ทั้งเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ ซึ่งตัวอย่างส่วนใหญ่กว่าสองในสามยอมรับว่าทั้งเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ทำให้คนเล่นติดคือเล่นอยากเล่นอีกบ่อยๆ ทั้งนี้ ตัวอย่างร้อยละ 93.3 สามารถหาร้านในการเล่นเกมได้ง่าย ในขณะที่ร้อยละ 6.7 ระบุไม่ง่าย

เมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างถึงปัญหาของพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย นั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 31.9 ระบุพฤติกรรมดังกล่าวถือเป็นปัญหาส่วนตัว ในขณะที่

ร้อยละ 31.6 ระบุเป็นปัญหาครอบครัว ร้อยละ 20.5 เป็นปัญหาสังคม ในขณะที่ร้อยละ 18.4 ระบุพฤติกรรมดัง

กล่าวไม่เป็นปัญหา

<u>สำหรับความคิดเห็นของตัวอย่างต่อปัจจัยสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ของเด็ก</u>นั้นพบว่า

- ตัวอย่างร้อยละ 75.0 ระบุการเล่นเกมทำให้ได้รับความสนุกเพลิดเพลิน รองลงมาคือร้อยละ 69.0 ระบุพฤติกรรมการเลียนแบบการเล่นตามเพื่อน/เล่นตามแฟชั่น ร้อยละ 48.0 ระบุความทันสมัยของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ร้อยละ 41.7 ระบุมีแหล่งให้บริการมากขึ้น และร้อยละ 33.2 ระบุเด็กมีเวลาว่างมากเกินไป ตามลำดับ

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งที่ค้นพบจากการสำรวจในครั้งนี้ได้แก่ ความเป็นไปได้ของพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ต่อการนำไปสู่การเล่นพนันแบบต่างๆ ซึ่งพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 56.9 ระบุเป็นไปได้ ในขณะที่ร้อยละ 11.1 ระบุเป็นไปไม่ได้ และร้อยละ 32.0 ไม่ระบุความคิดเห็น

ผลการสำรวจความคิดเห็นของตัวอย่างต่อผลกระทบต่อผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์นั้น พบว่า

- ตัวอย่างร้อยละ 78.3 ระบุการเล่นเกมจะทำให้มีปัญหาทางด้านสายตาเนื่องจากจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน
- ร้อยละ 70.8 ระบุสิ้นเปลืองทั้งเงินและเวลา
- ร้อยละ 62.4 ระบุไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ทำให้ผลการเรียนลดลง
- ร้อยละ 51.6 ระบุร่างกายไม่แข็งแรงเพราะพักผ่อนไม่เพียงพอ/หรือไม่ได้ออกกำลังกาย
- และร้อยละ 37.5 ระบุมีพฤติกรรมและอารมณ์ที่ก้าวร้าว/รุนแรงขึ้น ตามลำดับ

ประเด็นสำคัญสุดท้ายคือความคิดเห็นของตัวอย่างต่อรัฐบาลในการดำเนินการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์มอมเมาเด็กและเยาวชน ซึ่งพบว่า

- ตัวอย่างร้อยละ 80.2 ระบุอยากให้รัฐบาลออกมาตรการควบคุมให้ร้านคอมพิวเตอร์เปิด-ปิดเป็นเวลา
- ร้อยละ 55.4 ระบุจัดระเบียบเกมออนไลน์/เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม

- ร้อยละ 46.3 ระบุรณรงค์ส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัว พ่อแม่/ผู้ปกครอง/บุตรหลานมีการทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น
- ร้อยละ 43.4 ระบุให้มีเจ้าหน้าที่รัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงและมีอำนาจสามารถจับกุม ผู้ที่ทำผิดระเบียบได้
- และร้อยละ41.7 ระบุเร่งดำเนินมาตรการในการปราบปรามเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหา ไม่เหมาะสม ตามลำดับ

และเปรียบเทียบเชิงลึก กับโพลของเอแบ็ค ในปี 2548 อีกเรื่อง **“ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน”** เพื่อประเมินตัวเลขที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของระดับความพึงพอใจในชีวิต ความเครียด และการรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลต่อระดับความเข้มในการเล่นเกมออนไลน์

:กรณีศึกษาตัวอย่างผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในครั้งนี้ทำการสำรวจความคิดเห็นจากเยาวชนอายุ 7-25 ปีที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวนทั้งสิ้น 1,300 ตัวอย่าง มีระยะเวลาในการดำเนินโครงการระหว่างวันที่ 19 - 23 กันยายน 2548 ประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการสำรวจ มีดังต่อไปนี้

ผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่า

- ตัวอย่างร้อยละ 30.0 ระบุเล่นเกม 1-7 วัน ร้อยละ 29.3 ระบุเล่นเกม 15-21 วัน ร้อยละ 22.2 ระบุเล่นเกม 22-30 วันและร้อยละ 18.5 ระบุเล่นเกม 8-14 วัน
- เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมใน 1 วัน พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 43.0 ระบุเวลาเล่นเกมเฉลี่ยไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน ในขณะที่ตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งคือร้อยละ 57.0 ระบุเล่นเกมนานเกินกว่า 3 ชั่วโมง/วัน
- ช่วงเวลาที่ตัวอย่างกว่า 2 ใน 3 นิยมเล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดา คือช่วงเวลา ตั้งแต่ 17.00 -24.00 น. ในขณะที่ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์นั้นมักจะเล่นเกมออนไลน์กันตั้งแต่เวลาเก้าโมงเช้าเป็นต้นไป
- ความคิดเห็นตัวอย่างกรณีการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดหรือไม่นั้น พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 42.2 ระบุติด (เล่นแล้วอยากเล่นอีก) ในขณะที่ร้อยละ 31.0 ระบุ ไม่ติด และร้อยละ 26.8 ระบุไม่แน่ใจ
- ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนในการเล่นเกมออนไลน์พบว่า ในแต่ละเดือนนั้นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เท่ากับ 1,114.01 บาท

- จำนวนร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน/ที่พักอาศัยนั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 11.7 ระบุไม่มีร้านเกมอยู่ในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 28.5 ระบุมี 1-2 ร้าน ร้อยละ 37.8 ระบุมี 3-5 ร้าน และร้อยละ 22.0 ระบุมีมากกว่า 5 ร้าน
- ช่วงเวลาในการเดินทางจากบ้านไปยังร้านเกมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 10 นาที
- **ประสบการณ์ในการแข่งขันเล่นเกมออนไลน์กับคนอื่นนั้นพบว่าตัวอย่างร้อยละ 67.3 ระบุเคยเล่นเกมแข่งกับคนอื่น** ในขณะที่ร้อยละ 32.7 ระบุไม่เคยเล่น
- เกมออนไลน์จะทำให้เกิดการพนันได้ง่ายหรือไม่ ตัวอย่างร้อยละ 37.8 ระบุคิดว่าใช่ในขณะที่ร้อยละ 61.1 ระบุไม่ใช่
- **ประสบการณ์ในการเล่นทายพนันกับคนอื่นในการเล่นเกมออนไลน์นั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 12.4 ระบุเคยเล่น** ในขณะที่ร้อยละ 87.6 ระบุไม่เคยเล่น
- ปัจจัย/มูลเหตุจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนนั้นพบว่า ความพึงพอใจในชีวิต ความเครียด และความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น
- โดยผลการวิเคราะห์พบว่า ความเครียดมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับความเข้มข้นในการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่ ความพึงพอใจในชีวิต และความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความเข้มข้นในการติดเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกัน

พฤติกรรมติดเกม นำไปสู่พฤติกรรมอื่นๆ ได้อย่างไร จากการสำรวจของเอแบ็คโพล ปี 2552 (เนื่องจากเป็นปีที่พบว่าเด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เป็นข่าวอาชญากรรมสูงในหน้าข่าวสื่อหนังสือพิมพ์และรายงานข่าวโทรทัศน์) เรื่อง สำรวจสถานการณ์การใช้ความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชน และมาตรการแก้ไขพบว่า กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนผู้ถูกศึกษาทำเป็นประจำในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา พบว่า ส่วนใหญ่หรือร้อยละ 67.9 ระบุเรียนพิเศษ แต่ที่น่าพิจารณาคือ เด็กและเยาวชนในช่วงเศรษฐกิจถดถอยนี้ ส่วนใหญ่หรือร้อยละ 64.4 ทำงานหารายได้ ทำงานพิเศษ ร้อยละ 53.0 ทำกิจกรรมเพื่อสังคมสาธารณะประโยชน์ แต่เพียงร้อยละ 44.5 อ่านหนังสือ ร้อยละ 42.9 เล่นกีฬา เล่นดนตรี และร้อยละ 39.0 เท่านั้นที่ ทำบุญ หรือบริจาคทาน

ส่วนกิจกรรมที่ไม่สร้างสรรค์ พบว่า ส่วนใหญ่หรือร้อยละ 55.0 เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ประเภท เกมต่อสู้ เช่น ยิงปืน ฟัน เตะต่อย ร้อยละ 34.1 ดื่มเหล้า เบียร์ ไวน์ ร้อยละ 25.9 เที่ยวกลางคืน เช่น ผับ ดิสโก้ คาราโอเกะ และที่น่าเป็นห่วงคือ เกือบ 1 ใน 4 หรือร้อยละ 23.7 หนีเรียน ร้อยละ 21.4 เล่นการพนัน ร้อยละ 16.7 เข้าร่วมกับกลุ่มเพื่อนบุกยกพวกตีกัน ร้อยละ 16.7 ทะเลาะวิวาทกับผู้อื่นโดยใช้กำลัง ร้อยละ 13.5 ใช้สิ่งเสพติดประเภทต่างๆ และร้อยละ 14.1 ทะเลาะกับผู้อื่นโดยใช้อาวุธ

ผลการวิเคราะห์ทางพฤติกรรมในเชิงสถิติ ยังสรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้มีความเสี่ยงในการใช้ความรุนแรงสูงถึง 3.43 เท่ามากกว่าเด็กและเยาวชนที่ไม่ติดเกมออนไลน์ ปัจจัยสำคัญอันดับแรกที่มีผลต่อการใช้ความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนมากที่สุดคือ การใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ ตามด้วยการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การติดเกมออนไลน์

โครงสร้างของเกมออนไลน์

นพพันธ์ เลิศศุภวาร, 2552 การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี ศึกษาถึงโครงสร้างของเกมออนไลน์จะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- Story Creation คือ เกมต้องมีการแต่งเนื้อเรื่อง อาจแต่งขึ้นใหม่ หรืออิงจากนวนิยาย ประวัติศาสตร์
- Concept Art วาดภาพฉากเป็นลายเน้น ใส่สี มีการออกแบบวาดภาพตัวละครและทำภาพฉาก ตัว ละครที่จะใช้เกมจริง
- ตัวละคร และการดำเนินการของเกมตัวละครของผู้เล่น สัตว์ประหลาด อาวุธ เสื้อผ้า สัตว์เลี้ยง สิ่งของทุกชนิด และเงิน
- Concept Design เกมMMORPG ผู้เล่นเกมจะต้องต่อสายเพื่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ลักษณะของเกมจึงออกแบบมาเพื่อให้ ผู้เล่นสามารถเล่นได้ตั้งแบบเป็นกลุ่มและเล่นคนเดียว ผู้เล่นเกมต้องมีโปรแกรมของเกมออนไลน์ เพื่อติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกตั้งผู้เล่นต้องมี Id และ Password เพื่อเข้าไปเล่นเกมโดยตัว โปรแกรมจะทำหน้าที่ติดต่อกับ server และบันทึกข้อมูลผู้เล่น รวมตั้งสถานะของการเล่นเกมว่าผู้ เล่นได้ก้าวไปถึงระดับไหน
- ระบบ Web server เพื่อเก็บ Database (ฐานข้อมูล) ซึ้งมีอยู่หลายตัว โดยแยกกันทำหน้าที่คือตัว เก็บ Account Id/ Billing/ Web/ Game ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ที่มีการ update ในฐานข้อมูลดังกล่าวจะถูก Replicate ไปที่ Central Database ด้วย สำหรับหัวใจสำคัญของธุรกิจเกมออนไลน์ก็คือ กลุ่มข้อมูล ลูกค้า Database ทีเก็บค่าการเล่นเกม, Billing Database ในกรณีที่เวลาการเล่นหมดเมื่อลูกค้า Login เข้ามา เครื่องมันจะพร้อมกันทั้ง Account Database กับ Billing Database ซึ่งถ้าหากเวลาหมด มันจะ เตือนให้ผู้เล่นต้องการเติมเวลาเล่น
- ระบบสมาชิก ซึ่งผู้เล่นจะต้องเข้าไปทำการลงทะเบียนโดยจะต้องกรอกประวัติส่วนตัว เลขที่

บัตร ประจำตัวประชาชน ทั้งชื่อและรหัสผ่านเพื่อเข้าเล่น

- การเติมเวลา ผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมเวลาโดยบัตรทุกชนิดทุกราคาจะมีอายุการใช้งาน 3 เดือนนับ จากการเติมเงิน บัตรเติมเวลาเข้าเล่มเกม

ผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

งานศึกษา ของ ทวีศักดิ์ กออนนัตกูล, ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล, กษิติธร ภูภราดัย, พิธุมา พันธุ์ทวี,และสิรินทร ไชยศักดา. (2545). รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเตอร์ เน็ตในประเทศไทย ปี 2544 Internet user profile of Thailand 2001. กรุงเทพฯ:ด่านสุทธาการพิมพ. **กล่าวถึงกรณีบัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ ว่าโทษของเกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น ประเด็นใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเด็น** ได้แก่

(1) ผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่าง ๆ เมื่องจากความรุนแรงก้าวร้าว ที่มีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์แต่ความดึงดูดใจของเกม นั้นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วมโดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมามีหลายประเทศให้ ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบของเกมพบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะล่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมของเด็กทั้งในบัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ภายหลังจากเล่นเกมเป็นประจำ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนล่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำ ความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้บัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลาย ๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้ สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นเกมของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย แต่ถึงกระนั้นก็ยัง ไม่อาจสามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกมที่ล่งผลต่อ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เมื่องจากความก้าวร้าวนั้นมาจากปัจจัยแวดล้อม หลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติภูมิหลังของเด็กการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็น สภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

(2) ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

a. **ผลกระทบต่อสุขภาพจากการใช้เวลานั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่มีการเปลี่ยน อิริยาบถ** ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร การนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลาที่สมควร จะ ส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

b. **ผลกระทบต่อผลการเรียน** เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมาก จนเกินไปส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชนคือ การศึกษา และการเรียนรู้ เพื่อเป็น ผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

c. **ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม** จากการสำรวจของเนคเทค ปี 2544 แสดงให้เห็นอย่าง ชัดเจนว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เดือน

หนึ่งมากกว่า 3,000บาท ซึ่งเมื่อเกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ก็มีโอกาสทีเด็กจะเสียค่าใช้จ่ายไปลับ เรื่องดังกล่าวมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเมื่อเงินที่ได้รับมาใช้จ่ายจากทางบ้านไม่เพียงพอกับความต้องการใช้ งานก็อาจจะทำให้เกิดบัญหาในเรื่องอื่น ๆ ตามมาได้เช่น การขโมยเงิน ขโมยสิ่งของ เพื่อให้ได้มาซึ่ง เงินที่จะไปใช้จ่ายในการเล่นเกมจนอาจนำไปล่ปิญหาอาชญากรรมได้ในที่สุด

ในแง่ของผลกระทบย่อมมีทั้งผลดีและผลเสีย ผลดีจากการเล่นเกมก็คือ การพัฒนาทางด้านสติบัญญาสำหรับเด็ก ให้ความรู้ ความบันเทิง เสริมสร้างการรับรู้ ช่วยในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตากับกล้ามเนื้อ ล้าหากมีการควบคุมการเล่น ที่ดี การเล่นเกมจะช่วยด้านการเรียนรู้การแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ช่วยให้ผ่อนคลาย การเล่นเกมทำให้สมองลัดหลั่งสารเคมี ทำให้เกิดความสุข ความสบายใจ หรือตื่นเต้นเร้าใจ คล้ายกับการชมโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และยังมีผลดีต่อการสร้างจินตนาการ สร้างแรงจูงใจให้กับเด็กได้อย่างดีอีกด้วย ในขณะที่ ผลกระทบทางลบ การทำให้เกิดความก้าวร้าว เอาเปรียบและรังแกผู้อื่นแม้ตามธรรมชาติการเล่นจะทำ ให้เด็กได้ระบายความก้าวร้าวความเครียดในตัว แต่ล้าเล่นมาก ๆ อาจเกิดความเคยชินจนเป็นนิสัย และยังล่งผลไปถึงการแยกตัวออกจากครอบครัว เพื่อนฝูง และเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์เป็น "นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ"ที่ล่งผล กระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับ เกมคอมพิวเตอร์ย่อมจะนำไปสุ่ความเข้าใจในบัญหาอื่น ๆ ที่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ อาจก่อให้เกิดแค่มนุษย์ในสังคม อีกทั้งเกมคอมพิวเตอร์ ยังเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มี ผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก ตังนั้น การจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงการ ปิดกั้น มิให้สิ่งที่ดีเกิดแค่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย หรือในทางกลับกันอาจหมายความว่า เป็น การละเลยที่จะป็องกันภัยร้ายที่จะเกิดแค่พวกเขาเหล่านั้น

งานศึกษา ของ ณ ชนก เงาสำอาง.(2549). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาคหกรรมศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ณ ชนก เงาสำอาง ได้สรุปผลกระทบด้านลบจากเกมออนไลน์ไว้หลาย ประเด็นดังนี้

1. เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ ดังนั้น มนุษย์ โดยเฉพาะเด็ก จึงมีพฤติกรรมเสพติดเกมจนไม่มีเวลาเหลืออยู่ให้แก่กิจกรรมอื่นในชีวิต ตัวอย่างของ ผลเสียจากการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ผลเสียต่อสุขภาพกาย เพราะผู้เสพติดเกมมักจะไม่เอาใจ ใส่กับการกินอาหาร หรือการไปห้องน้ำตามที่สมควรแก่ร่างกายมนุษย์ ดังนั้น ผู้เล่นเกมซึ่งไม่มี วิจารณญาณจึงมักจะมีป็ญหาสุขภาพเสื่อมเสียภายหลังจากภาวะการติดเกมขอให้สังเกตว่า ผู้ที่เป็น โรคติดเกมมากที่สุด และได้รับผลเสียทางสุขภาพจากการติดเกมมากที่สุดก็คือ เด็กวัยเยาว์หรือเด็กที่ มีปัญหาในการควบคุมตนเอง เพราะเด็กในสภาวการณ์ดังกล่าวมักจะขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติในสิ่ง ที่ถูกต้องต่อตนเอง หรือแม้ผู้อื่น
2. การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจ จะเห็นได้โดยทั่วไปว่า มีการนำเอาเนื้อหา ของเรื่องลามกอนาจาร เรื่องรุนแรงมาใช้เป็นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการพาณิชย์เกมลักษณะ นี้ผิดกฎหมาย ราคาลูก สนองตอบต่อจิตสำนึกหยาบกร้านของมนุษย์ได้อย่างมาก ในลักษณะนี้ เกม

คอมพิวเตอร์จึงขายดีมากและยากแก่การป็องกันและปราบปราม ซึ่งปรากฏให้พบเห็นอยู่เสมอว่าเด็กและเยาวชนได้รับผลกระทบด้านร้ายนี้

3. ปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้น ที่ร้ายแรงที่สุดก็น่าจะมาจากปัญหาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตอยูแล้ว มาเพิ่มพูนเป็นปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ต่อ อาทิ ปัญหาพฤติกรรม การเสพติดอินเทอร์เน็ต ปัญหาความรุนแรง และความลามกอนาจารของเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ซึ่งจะนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน โดยเป็น เกมที่ไม่มีตอนจบของเรื่อง ผู้เล่นจึงมีอาการเสพติดเกมได้มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ออนไลน์หรือ กิจกรรมอื่นในอินเทอร์เน็ต การสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของ ตนเองในการเล่นเกมโดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่าง ๆทำให้การเสพติดเกมมีความ รุนแรงและจริงจังมากขึ้น แม้เนื้อหาของเกมจะไม่ลามกอนาจารหรือรุนแรง มนุษย์ที่เล่นเกมก็มี อาการเสพติดเกมจนตัดตนเองขาดออกจากกิจกรรมอื่นในชีวิต เด็กย่อมได้รับความเสียหายที่ มากกว่าผู้ใหญ่ เด็กจำนวนไม่น้อยที่เสพติดเกมจนมีปัญหากับครอบครัว เสียการเรียน ลูกหลอกลวง ออกไปจากอินเทอร์เน็ตจนเป็นเหตุให้เสียชีวิตหรือเพียงทรัพย์สิน ลูกทำร้ายร่างกายหรือลูกละเมิด ทางเพศจากบุคคลที่พบในเกมที่ออนไลน์

4. ผลกระทบที่สำคัญที่สุด คือ วัยรุ่นจะไม่สามารถแยกแยะโลกของความเป็นจริงกับโลกของเกมได้ มีการเลียนแบบตามโลกของเกมและมีผลกระทบทางศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะผู้ผลิตเกมจะ สอดแทรกวัฒนธรรม และภาษาเข้าไปโดยไม่รู้ตัว ซึ่งในมุมมองแบบบริโภคนิยม วัตถุนิยมและทุน นิยม สิ่งที่เกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดขึ้น ก็คือความเจริญทางวัตถุแก่สังคมเท่านั้น มนุษย์ทั้งหมด ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ย่อมได้รับผลของเศรษฐกิจระดับมหภาคที่ดีขึ้น แต่ท่ามกลางบรรยากาศที่ทุกคน มีเงินเดือนดีและมีงานทำ อาจจะมีปัญหาในเชิงสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นแก่สังคม ซึ่งเป็นด้านลบ ของการขยายตัวทางเศรษฐกิจอันเป็นผลเนื่องมาจากความนิยมของคนในสังคมไทยที่จะบริโภคเกม คอมพิวเตอร์อย่างจริงจังในชีวิต (อมรวิชช์ นาครทรรพ, 2545)

ปัญหาของเกมอีสปอร์ต

อย่างไรก็ตาม พิจารณาในแง่ทางสังคม การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมนั้น ทางฝั่งรัฐไทย และธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังมิได้มีความพร้อมในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระ ทบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจให้ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (negative externalities) เกิดขึ้นได้มาก และยังมีประเด็นทางกฎหมายอีกมากมายที่ยังเป็นช่องโหว่ของกฎหมายในแต่ละประเทศที่ยังไม่ได้มีการวางกรอบคำนึงถึง

เช่น ปัญหาเรื่อง

- การกำหนดอายุผู้เข้าร่วมเล่นแข่งขันที่เหมาะสม
- อัตราค่าจ้าง ค่าแรง ค่าตอบแทนนักกีฬา

- คุณภาพของการจัดงานการแข่งขัน
- กรอบความร่วมมือของสปอนเซอร์และเจ้าของลีก
- การรักษาสิทธิ/ความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมเกม
- ภาษีนำเข้า จัดจำหน่ายและการจ่ายภาษีให้รัฐ
- มาตรการฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน และตรวจสอบ
- มาตรฐานในการถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันทางสื่อ
- การป้องกันการหาผลประโยชน์กำไรอันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การพนัน/การพนันที่ผิกฎหมาย/การพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึง
- มาตรฐานทางการแพทย์ ความปลอดภัยของผู้เล่นผู้แข่งขัน
- ลิขสิทธิ์และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
- การโกงการแข่งขัน การใช้ยาเสพติด การแทรกแซงการแข่งขัน
- ระบบเอเจนซี่ ตัวแทนธุรกิจของทีมผู้เล่น

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาเฉพาะกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในอเมริกา และ ยุโรป ก็ค้นพบว่ายังอยู่ในระยะของการศึกษาพัฒนาวางกฎ กรอบ ระเบียบภายใต้สภาพกฎหมายเดิมของแต่ละประเทศ (ในอเมริกา มีกฎหมายที่ว่าด้วยการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์/ ดิจิทัล อยู่) ซึ่งอีสปอร์ตก็จำเป็นต้องพิจารราว่าควรอยู่ภายใต้การกำกับทางกฎหมายใด อย่างไรบ้าง

ประเด็นนอกจากเรื่อง ความเป็นธรรม การจ้างงาน ความยุติธรรมของสัญญา ที่ผู้เล่นเกมต้องอยู่ภายใต้สัญญาแล้ว ยังมีเรื่องของมาตรการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ สื่อเกมกีฬา ที่ครอบครัว สถาบันการศึกษา จะต้องรับทราบและเท่าทัน เพื่อกำหนด กรอบ กติกา มาตราฐานที่สำคัญให้กิจกรรมดังกล่าวเป็นไปด้วยความปลอดภัยและมีความรับผิดชอบทางธุรกิจ

หากรัฐบาลและผู้เกี่ยวข้องรับฟังความเห็นอย่างรอบด้าน ก็เชื่อว่าจะสามารถหาทางออกของเกม "อีสปอร์ต" ได้ร่วมกัน โดยไม่ซ้ำเติมปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกม.

แนวคิดเรื่อง ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

ผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กและเยาวชน

1. ทางด้านร่างกาย

1.1 ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีอาการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพเป็นระยะเวลานาน ทำให้สายตาสั้น การพระพริบตาน้อยลง และการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลา ทำให้ตาแห้งและเคืองตาได้

1.2 ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬากลางแจ้ง ก่อให้เกิดโรคทางกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลัง ท่านั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดอาการปวดคอและหลังได้

1.3 กระตุ้นให้เกิดอาการชักในผู้ป่วยโรคลมชัก ซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวเนื่องกับ Reflex epliesics และกลุ่มอาการชักต่าง ที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นของแสงเชื่อว่า Metabolic ต่อการเล่นเกมมีส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ กระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและการชัก

1.4 ระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่า ทำเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยเฉพาะเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะความเครียดจากเกมที่เล่น และเล่นเพื่อต้องการเอาชนะ ทำให้มีการหลั่งสาร catecholamine ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

ทางด้านจิตใจ

2.1 ปัญหาการเรียนและการสนใจสิ่งแวดล้อม จาดความตั้งใจและมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกมเอาชนะเกมทำมห้คสามสนใจในการเรียนและการใช้เวลาในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมเสียส่วนใหญ่

2.2 พฤติกรรมก้าวร้าว ถึงแม้ไม่พบว่าผลกระทบที่เป็น major phychology แต่เชื่อว่าทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น และมีแนวโน้มการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและเอาชนะ

2.3 การขาดสัมพันธภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูด เนื่องจากไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อน รวมถึงการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกความเคารพความคิดเห็นผู้อื่น

2.4 ทำให้เกิดพฤติกรรมการติด เพราะสื่อเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดความในใจให้ติดตามอยู่แล้ว การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นๆ ได้ด้วย เช่น ความรู้สึกท้าทาย การอยากจะเอาชนะ และเมื่อเล่นเกมเหล่านั้นชนะ ก็จะเสริมแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ยากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างกับชีวิตจริง ที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็วจากผลงานที่กระทำได้ยาก อีกทั้งยังสามารถควบคุมการปิดการเปิด การเลือกเล่นแต่สิ่งที่ตนเองพอใจ โดยไม่ต้องรอคอยอีกด้วย ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่รู้จักความอดทนที่จะรอคอย

น.ต.นพ.บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต อธิบายว่า "เกมลักษณะโมบ้า (Multiple Online Battle Arena : MOBA) นี้มีอันตรายต่อสมอง ที่บริเวณสมองส่วนหน้าของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ สมาธิ ความจำ และการตัดสินใจด้วยเหตุผล มีผลต่อการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมโดยตรง (จริงแค่ไหน? เล่นเกมต่อสู้ออนไลน์ เซลล์สมองตายไม่รู้ตัว ผู้จัดการรายวัน 360 องศา 29 พฤษภาคม 2560)

น.ต.นพ.บุญเรือง อธิบายว่า สมองส่วนนี้จะทำงานลดลง ในขณะที่สมองส่วนอยาก หรือที่เรียกว่า "ระบบลิมบิก" จะทำงานเพิ่มขึ้น เมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยความอยากความสนุกตื่นเต้นความท้าทาย จากการต่อสู้และการได้คะแนนหรือชัยชนะในเกมบ่อยๆ ซ้ำๆ ต่อเนื่องนานๆ จะนำไปสู่วงจรสมองติดเกมในที่สุด"

ได้ยกตัวอย่างเอาไว้ชัดเจนว่า ประเภทเกมออนไลน์ยอดฮิต "โมบ้า (Multiple Online Battle Arena : MOBA)" คือเกมต่อสู้ออนไลน์เสมือนจริง ที่เหล่าผู้ปกครองควรเฝ้าระวัง และคอยกันบุตรหลานของตัวเองให้อยู่ห่างๆ หรือไม่ก็เล่นวันละไม่เกิน 1 ชั่วโมงเข้าไว้ เพราะถ้ามากไปกว่านั้น อาจเสี่ยงต่อการถูกทำลายสมอง และปรับพฤติกรรมให้เสี่ยงเป็น "เด็กติดเกม" ได้ในเวลาอันรวดเร็ว "เรื่องที่น่ากังวลคือ ขณะนี้ประชาชนไทยยังเข้าใจผิดคิดว่าเกมบนสมาร์ทโฟน, เกมออนไลน์ หรือการแข่งขันเกมต่อสู้ออนไลน์ คือของเล่นของเด็กทุกวัย และที่น่าวิตกยิ่งไปกว่านั้น ยังเข้าใจผิดว่าการแข่งขันเกมต่อสู้ออนไลน์ในลักษณะที่รู้จักกันว่า "โมบ้า" เป็น

ส่วนข้อถกเถียง ที่บอกว่า อีสปอร์ต เป็นกีฬาทางสมองนั้น ในทางการแพทย์ ยังไม่เคยมีคำอธิบายทางนี้ นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ เลขาธิการมูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ ก็เปิดเผยงานวิจัยฉบับหนึ่งเอาไว้เช่นกัน

สมองของเด็กจะมีขนาดใหญ่ที่สุดตอนอายุ 12-15 ปี จากนั้นเซลล์สมองบางส่วนจะลดลง เนื่องจากถูกกำจัดโดยเส้นประสาทและสมอง ถ้าไม่มีการคิดลุ้นหรือเสี่ยงตัดสินใจตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป เซลล์สมองประเภทใช้เรียน อ่าน จำ คิดวิเคราะห์ ก็จะถูกสลายทิ้งไป

แต่ถ้าสมองถูกกระตุ้นด้วย "เกม" หรือ "การพนัน" จะพบว่าสมองส่วนดังกล่าวถูกฝึกฝน ส่งผลให้มีความว่องไวในการทำงานก็จริง แต่กลับส่งผลร้ายในอนาคต เพราะจะทำให้ "สมองสูญเสีย" ความสามารถในการควบคุมตนเอง และการตัดสินใจในระยะยาว ส่งผลให้เด็กคนนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ขาดวุฒิภาวะในอนาคต

ทางที่ดีจึงควรห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบดูโทรทัศน์ เพราะอาจทำลายเซลล์และเนื้อสมองบางส่วน แล้วก็ห้ามเล่นเกมเกินวันละ 1 ชั่วโมงในคนทุกช่วงอายุ เพราะอาจทำลายสมองและความสามารถในการยับยั้งชั่งใจได้"

โดยปกติแล้ว สมองของคนเราแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนคือ สมองส่วนหลัง, สมองส่วนกลาง และสมองส่วนหน้า ซึ่งแพทย์ชี้ว่า "สมองส่วนหน้า" คือส่วนที่จะถูกทำลายถ้าเล่นเกมต่อสู้ในลักษณะนี้

ถามว่าสมองส่วนนี้มีความสำคัญอย่างไร มันคือส่วนควบคุมเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้และความทรงจำ ซึ่งปัจจัยที่จะมีผลต่อระบบการทำงานเหล่านั้น ก็คือเรื่องอารมณ์, สภาพร่างกาย และสภาพสติปัญญา

ตามตำราวิชาการกล่าวไว้ว่า การทำงานของสมองคนเราจะถูกทำลาย ถ้าหากต้องตกอยู่ในภาวะเครียดตลอดเวลา เพราะร่างกายจะสั่งให้หลั่งสาร "คอร์ทิซอล (cortisol)" ออกมา ซึ่งถ้ามีสารชนิดนี้อยู่มากเกินไปเป็นเวลานานๆ ก็จะทำให้ระบบการทำงานของสมองถูกยับยั้ง เพราะถูกสารดังกล่าวเข้าไปทำลายใยประสาท และทำลายส่วนสนองที่เก็บหน่วยความจำในนั้นด้วย

"ถ้าร่างกายเกิดภาวะเครียดมากๆ เป็นประจำทุกวัน จะเป็นสาเหตุที่เกิดการทำลายเซลล์ประสาท (Khalsa, 1997)" ดังนั้น คนที่มีความเสี่ยงที่สมองจะถูกทำลายจากการเล่นเกมมากที่สุด น่าจะเป็นกลุ่มคอเกมที่เล่นกันอย่างเอาจริงเอาจัง เอาเป็นเอาตาย จนทำให้เกิดความเครียดในความบันเทิงแบบไม่รู้ตัว

เด็กเล่นเกม vs เด็กติดเกม

อาการแสดงของพฤติกรรมเสพติด จะเริ่มจากความอยากกระหายที่จะเล่นเกม ใช้เวลาเล่นนานขึ้น เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะมีลักษณะอาการถอนคือ มีอารมณ์หงุดหงิด วิตกกังวล กระวนกระวาย จนถึงขั้นพฤติกรรมก้าวร้าว และเสียหน้าที่ในชีวิตประจำวัน เช่น ผลการเรียนแย่ลง ขาดสมาธิในการเรียน/การทำงาน แยกตัวไม่เข้าสังคม และสัมพันธภาพในครอบครัวแย่ลง จึงไม่แนะนำให้เล่นเกมชนิดนี้

อธิบดีกรมสุขภาพจิตยังคงยืนยันหนักแน่นว่า ไม่สนับสนุนให้ลูกหลานของครอบครัวไหนเล่นเกมในลักษณะนี้ เพราะเสี่ยงต่ออาการ "เสพติดเกม" จนอาจส่งผลให้มีอาการทางจิตได้ในที่สุด ซึ่งขณะนี้ มีผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นเพิ่มขึ้นเป็นจำนวน 53 คนแล้ว ภายใน 3 เดือน (1 ม.ค.-31 มี.ค.60) ซึ่งถือเป็นสถิติที่เพิ่มสูงขึ้นถึง 1.5 เท่าตัวในรอบ 3 ปี

"เด็กกลุ่มนี้จะมีโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคสมาธิสั้น โรคดื้อต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคกล้ามเนื้อตากระตุก โรคบกพร่องทักษะการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังพบปัญหาพฤติกรรมโกหก ขโมยเงิน เล่นการพนัน หนีเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน และหนีออกจากบ้าน

ส่วนใหญ่พบในกลุ่มอายุ 14-16 ปี และมีแนวโน้มว่าอายุจะน้อยลงเรื่อยๆ ด้วย โดยน้อยที่สุดขณะนี้คือเด็ก 5 ขวบ ซึ่งมีปัญหาเรื่องการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยด้วย นับว่าเป็นเรื่องที่น่าห่วงมาก"

สอดคล้องกับความเป็นห่วงของ พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ที่อธิบายอาการของเด็กติดเกมเอาไว้ตามนี้

> "เด็กจะใช้เวลาหมกมุ่นอย่างมากกับการเล่นเกม-อินเทอร์เน็ต จนเกิดการกระหายโอกาสในการเข้าถึง เด็กใช้เวลาเล่นนานกว่า 2 ชั่วโมง และมีอาการถอนคือ อาการหงุดหงิด กระวนกระวาย อาละวาด เมื่อบอกให้หยุดเล่นเกม เด็กอาจมีอาการแตกต่างกันเช่นบางคนแค่หงุดหงิด บางคนรุนแรงทำลายข้าวของ ทำร้ายพ่อแม่ ทำร้ายตัวเอง ขาดสมาธิการเรียน โดดเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน บางคนอดนอน ขโมยเงิน ท้อแท้สิ้นหวังในโลกความเป็นจริง"

จากการสำรวจแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่มาจากเกม งานวิจัยทางการแพทย์จำนวนมาก ล้วนยืนยันว่า การเล่นกีฬาจริงๆ กลับให้ผลการเรียนรู้และทักษะชิวิตที่ดีกว่ามาก อาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบจากเกม ที่มีต่อเด็กนั้นมีด้านลบมากกว่าด้านดี (ด้านดี มักพูดถึง ภาษา การคิด) แต่ตริงๆ แล้ว การเรียนรู้จากโลกจริง การเล่นอิสระ การเล่นกับสิ่งอื่นๆ กหรือการเล่นกีฬา กลับให้ผลทางด้านการพัฒนาทักษะร่างกาย กล้ามเนื้อ และสุขภาพ ระบบไหลเวียน เลือด ความดัน ที่ดีกว่ามาก โดยที่ไม่ต้องสนใจเรื่องผลแพ้ชนะ และ การใช้เงินจำนวนมากไปกับการซื้อเกม ซื้อเวลาในเกม ซื้อเอเท็มและสินค้าดิจิทัลในเกม

ฉะนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ประกอบการเกม เจจ้าของเกม หรือ ตัวแทนสมาคมอีสปอร์ตต่างๆ ในประเทศไทยจะต้องตระหนักและมีความรู้ ความเข้าใจถึงผลกระทบเชิงลบของเกม และยอมรับความจริง และสื่อสารออกไปยังสังคมด้วยว่า มีโอกาสอย่างมากที่เด็กจะติดเกมจากการเล่นเกม และได้รับผลกระทบต่อสุขภาพ ครอบครัว การเรียน การงาน และสมอง พัฒนาการ และหากมีโอกาสที่เด็กจะเรียนรู้ มีรายได้ จากสิ่งอื่นๆ ก็ย่อมเป็นทางเลือกที่ดีกว่า และไม่จำเป็นต้องคิดแต่เพียงว่า การเล่นเกม จะเป็นเส้นทางเลือกรายได้ หนทางอาชีพเดียวในชีวิต เพราะอายุของนักเล่นเกมอีสปอร์ต นั้น สูงสุด คือ 26-28 ปี เพราะหลังจากนั้น สมองจะเริ่มตอยสนอง มีความไว ต่อกรโต้ตอบผ่านระบบปฏิสัมพันธ์เกมคอมพิวเตอร์ต่ำลง ในที่สุดก็มีผู้เล่นรายใหม่ที่เด็กกว่า อ่อนกว่า ยังวัยรุ่นกว่า เพราเนื้อสมองยังดีกว่า ไม่ถูกทำลาย มาแทนที่ในที่สุด

งานศึกษาในประเทศ

การวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการสมคัรเขาเป็นนกักีฬาอิเลคโทรนิคส์ (E-sports) ของ ภาพิมล ไชยวุฒ จากมหาวิทยาลัยสยาม ปี 2558 เป็นงานศึกษาวิทยานิพนธ์ที่ใกล้เคียงกับบริบทของกีฬาอีสปอร์ตในแง่มุมของผู้เล่นและแรงจูงใจทางธุรกิจมากที่สุด

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวโนม้การเจริญเติบโตของกีฬา Electronic Sports (E-Sports) และศึกษาโอกาสในการทำ ธุรกิจที่เกี่ยวขอ้งกับกีฬาอิเลคโทรนิคส์และยังเป็นแนวทางในการตัดสินใจทำ ธุรกิจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2กลุ่ม คือผู้มีส่วนร่วมในการสนับ สนุนอยาูงเป็นทางการ และผู้มีส่วนร่วมในการกีฬาที่เป็นทางการโดยไม่ทราบจา นวนประชากรใช้วิธีการเลือกกลุ่มตวัอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) รวมจานวนทั้งัหมด50คน ใชร้ะเบียบวิธีวิจยัแบบการวิจยัเชิงคุณภาพโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก

งานวิจัยดังกล่าวสรุปว่า

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตวัอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ38 มีอายุในช่วง 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 58 สถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ47อาชีพเป็นนักเรียนนักศึกษาคิดเป็นร้อยละ52 รองลงมาได้แก่ บริษัทเอกชน/รับจ้าง,ธุรกิจส่วนตัว, รับราชการ/รัฐวสิาหกิจและอื่นๆ ตามลำดับ ระดับการศึกษา

ต่ำกวฎ ปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ56 รองลงมาได้แก่ปริญญาตรีและสูงกวฎ ปริญญาตรีตามลา ดบั และรายไดฐ้ส่วนใหญ่อยู่ที่ 10,000 – 20,000 บาท ต่อเดือน

2. รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตวัอย่างมีรูปแบบการใช้ชีวิตเรียงตามลำดับ

ร้อยละได้ดังนี้ นักปฏิบัติ(Makers)และผู้แสวงหาประสบการณ์ (Experience) ร้อยละ 15, ผู้ต่อสู้ดิ้นรน (Strugglers) ร้อยละ 14 , ผู้มีชีวิตสมบูรณ์ (Fulfilled) ร้อยละ 13, ผู้มุ่งมั่นพยายาม (Strivers) ร้อยละ 12 ,ผู้ประสบความสำ เร็จในชีวิต(Actualizers)และผู้ประสบความสำ เร็จ (Achievers) ร้อยละ 11 และผู้อนุรักษ์แบบแผน (Believers) ร้อยละ 9 ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มนักปฏิบัติและผู้แสวงหาประสบการณ์ มีมากที่สุด

3.ความคิดเห็นเกี่ยวกบัการกีฬาอิเลคโทรนิคส์ (E-sports)

หน่วยงานภาครัฐผู้สนับสนุนการจัดแข่งขันกีฬาได้แก่

1.) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และส่วนมากพบว่า ไม่เคยเล่น E-sport (Electronic Sports) มาก่อน ทราบแต่เพียงว่า เป็นเพียงกีฬาในรูปแบบใหม่ที่ในปัจจุบันมีความนิยมมากและมีกระแสตอบรับที่ดี

2.) บริษัท เอกชนผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต E-Sports ได้แก่บริษัท การีน่าออนไลน์(ประเทศไทย)จำกัด มีการสนุบสนุนการแข่งขันอย่างเต็มที่ ทั้งในเรื่องการจัดการแข่งขัน เงินรางวัล ของรางวัลอื่นๆ โดยเน้นไปที่การจัดการแข่งขันตามจังหวัดจ่างๆ ในประเทศไทย

3.) ธุรกิจที่ร่วมสนับสนุนกิจกรรมอีเว้นต์ในการจดัการแข่งขันกีฬา E-Sports ได้แก่ร้านเกมต่างๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกในเรื่องการแข่งขัน โดยจัดที่ร้านเกมของตนเอง เพื่อดึงดูดลูกค้าและผู้สนใจเกมให้ฐ้จักร้านตนมากข้ขึ้นเพื่อเป็นการโฆษณาไปในตัวเอง

4.) ธุรกิจอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการจดัแข่งขันกีฬา E-Sports ไดฎ้ก่บริษัท นีโอลูชั่น อีสปอร์ต จำกัด โดยบริษทั มีเป้าหมายในการสนับ สนุนกีฬา E-sport (Electronic Sports) เป็นทุนเดิม อยู่แล้ว ดังนั้นสินค้าที่ผลิตขึ้นมาจะเน้นไปทางด้านการเอาไว้ใช้เล่นเกมโดยเฉพาะ เช่น เม้าส์ คีย์บอร์ด แผ่นรองเม้าส์ เป็นต้น

แรงจูงใจในการเล่นกีฬาอิเลคโทรนิคส์(E-sports)

แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากภายในตัวบุคคล และเป็นแรงขับที่ท า ให้บุคคลฐ้นแสดงพฤติกรรมโดยไม่หวังรางวัล หรือแรงเสริมภายนอก **ได้แก่ การคลายเครียด ชอบเป็นส่วนตัว ต้องการมีเพื่อน เล่นตามเพื่อน**

แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก ได้แก่แรงเสริมชนิดต่าง ๆตั้งแต่คำชม จนถึงการได้รับรางวัลเป็นสิ่งของหรือเงินรวมไปถึงตัวแปรต่าง ๆ ที่มาจากบุคคลและลักษณะของเหตุการณ์เช่นการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เชิญชวน

4. โอกาสในดฎ้นธุรกิจที่เกิดฐ้นจากกีฬาอิเลคโทรนิคส์(E-sports)

อาชีพที่เกิดขึ้นจากกีฬาอิเลคโทรนิคส์(E-sports) ได้แก่

นักข่าว/รายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเกม

นักพากย์/นักบรรยายเกม

นักทดสอบเกม/วิจารณ์เกม/แคสเตอร์

นักกีฬา E-sport (Electronic Sports)

ธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับ กีฬาอิเลคโทรนิคส์(E-sports) ไดแ้ก่

ธุรกิจร้านเกม

ธุรกิจอุปกรณ์ไอทีต่างๆเกี่ยวกับกีฬา E-sport

ธุรกิจการจัดการแข่งขันออนไลน์

ธุรกิจการทางการตลาดโฆษณา ประชาสัมพันธ์ E-sport

ธุรกิจอื่นๆเช่น ของที่ระลึกเสื้อผ้าแฟชนั่ ที่เกี่ยวข้องกบั E-sport

ธุรกิจจากพวก Software, Hardware รวมถึงธุรกิจเครือข่าย Internet และServer

ข้อเสนอแนะจากงานวิทยานิพนธ์ ของ ภาพิมล ไชยวุฒ คือ เสนอแนะให้หน่วยงานรัฐบาล สนับสนุน ส่งเสริม ให้มีการสื่อสารปรับเปลี่ยนทัศนติในการเล่นเกม ให้เปลี่ยนเป็นสร้างความเข้าใจว่า การเล่นเกมก็เป็นอาชีพ และสามารถสร้างรายได้แก่ผู้เล่นได้ และ เสนอแนะว่า บริษัทธุรกิจเอกชน ควรจัดการแข่งขัน มีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น

งานศึกษาอื่นๆ

ธนพจน์ วิเศษสินธุ์. (2550). ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตคณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน . มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์และความคิดเห็นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า 1) ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีอายุระหว่าง 14-16 ปี เกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 3.51-4.00 รายได้ต่อสัปดาห์251-500 บาท อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพส่วนตัว และกลุ่ม ตัวอย่างมีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเองใช้ในที่พักอาศัย 2) พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ ส่วน ใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแอ็คชั่น มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ เกมผจญภัย และอันดับสาม ได้แก่ เกมแสดงบทบาท ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง ซึ่งจะเล่นตามลำพังคนเดียว ส่วนการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมออนไลน์นั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับ เพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริงผ่านการเกมออนไลน์มากที่สุด 3) จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ลักษณะ ทางประชากรมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์

กล่าวคือ เพศชายมีจำนวนครั้ง ในการเปิดรับมากกว่าเพศหญิงรวมทั้งความถี่ในการเล่นเกมก็มากกว่าเพศหญิงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในขณะเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เพศชายจะเล่นเกมออนไลน์คนเดียวลำพัง ต่างจากเพศ หญิงที่ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ขณะอยู่กับพี่บ้อง ในส่วนของอายุมีความสัมพันธ์กับประเภท ของเกมออนไลน์ระยะเวลาในการเล่นแต่ละวันและความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ โดยยิ่งกลุ่มตัวอย่าง อายุมากขึ้นการเปิดรับเกมออนไลน์แต่ละประเภทจะลดลง เช่น เดียวกับระยะเวลาที่มีชั่วโมงการเล่น ในแต่ละวันลดลงด้วยเช่นกันในขณะที่ความถี่ในการเล่นกลับเพิ่มขึ้นตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่ม ตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาสูงมีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น และระยะเวลาในการเล่นก็ มากขึ้นด้วยเช่นกัน นอกจากทั้นกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีช่วงเวลา ในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ 18.00-22.00 น. รองลงมาคือ 22.00-02.00 น. ในขณะที่กลุ่ม ตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ 18.00-22.00 รองลงมาคือ 14.00-18.00 น. เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ยสูงก็จะมีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์มาก ในส่วน ของรายได้นั้น ยิ่งกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้มากก็ยิ่งจะมีความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ มากขึ้น นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้มากว่า 500 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นที่บ้านตนเอง ในขณะที่ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยกว่า 500 บาท จะนิยมเล่นที่ร้านเกมออนไลน์ อาชีพผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ในส่วนของการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พัก อาศัยนั้นกลับมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่น โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่ พักอาศัยจะมีระยะเวลาการเล่นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์

ปวีร์ ศรีดุลยพินิจ(2556) **พฤติกรรมการใช้บริการเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่** คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556. ศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาคณะ เศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่า ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีสัดส่วนของ เพศหญิงและชายเท่ากัน ส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 20ปี อาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือน 10,000 - 14,999 บาท มีเกรดเฉลี่ยอยู่ที่ 3.01 - 3.50 และ 2.51 - 3.00 มี สัดส่วนของผู้ที่เคยเล่นเกมส์มากกว่าผู้ที่ไม'เคยเล่นเกมส์ ซึ่งผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมส์ล่วนใหญ่มีสาเหตุ จากการที่ไม่มีเวลา ส่วนผู้ที่เคยเล่นเกมส์ล่วนใหญ่จะเคยเล่นเกมส์มาแล้ว 4 - 6 ปี มีความถี่ในการเล่นเกมส์ ตำกว่า 7 วันต่อเดือน จานวนชั่วโมงการเล่น น้อยกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน สถานที่เล่นเกมส์คือ ร้านอิ นเตอร์เน็ต ช่วงเวลาที่เล่นคือ 18.00 - 20.59 น. มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ 1-150 บาทต่อ เดือน ชอบเล่นเกมส์ประเภท เกมส์วางแผน/เล่นเป็นทีม โดยส่วนใหญ่มีผลกระทบทางด้านการเรียน ที่ลดลงคือเกรดเฉลี่ย รองลงมาคือความสามารถในการจดจา และความคิดสร้างสรรค์ผลกระทบ ทางด้านสุขภาพที่เพิ่มขึ้นคืออาการผิดปกติทางสายตา รองลงมาคืออาการปวดศีรษะ และสุดท้ายมี อาการหงุดหงิดง่าย/อารมร์ร้อน ผลกระทบทางด้านการเงินที่เพิ่มขึ้นคือ รายจ่ายอื่นๆ รองลงมาคือ รายจ่ายจากการเล่นเกมส์และสุดท้ายคือรายรับจากกันเล่นเกมส์

ธนกฤต ดีพลภักด์ (2557) เรื่อง *"การเปิดรับสื่อพฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร"* ของคณะนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.

พบว่า นักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจาก สื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูลเกมออนไลน์

อยู่ในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปี มีการเล่นเกมทุกวันๆ ละ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ในช่วง 20.00-24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลาง ทึ่งในภาพรวม และรายด้าน ได้แก่ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่ เริยนระดับชั้นและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

งานวิจัยชิ้นนี้มีความน่าสนใจ ในส่วนของการอภิปรายผล

อภิปรายผลการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขต กรุงเทพมหานคร ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลต่างกัน มีการ เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกัน จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศที่แตกต่างกัน มีการ เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกัน ในสื่อประเภทรายการโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ เนื่องจากลักษณะทางประชากร หรือปัจจัย ส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน ย่อมมีผลต่อการเปิดรับข่าวสาร ต่างๆ ที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ ลักษณะทางประซากรของ Burgoon (อ้างถึงในพัชรี โตพันธ์, 2551:14) ที่ระบุว่า ความแตกต่างทางเพศทำให้ แต่ละบุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างกัน ผลการวิจัย พบว่า เพศชายเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากรายการโทรทัศน์ และจากโปสเตอร์น้อยกว่าเพศหญิง แต่เพศชายเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากสื่อบุคคล เพื่อน มากกว่าเพศหญิง ซึ่งหากอ้างอิง แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของ Melvin L. Defleur, & Everette E. Dennis. (อ้างถึงใน อรวรรณ ปิลันธ'นโอวาท, 2537) อธิบายว่า เพศหญิงมีแนวโน้ม และมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย อธิบายผลการวิจัยส่วนนี้ได้ว่า รายการโทรทัศน์และจาก โปสเตอร์ มีเนื้อหาข่าวสารที่เป็นทางการ สอดคล้องกับ ความต้องการของเพศหญิง ทำให้เพศหญิงเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากรายการโทรทัศน์ และจากโปสเตอร์ มากกว่าเพศขาย และจะเห็นว่าเพศขาย ให้ความสำคัญกับเนื้อหาข่าวสาร หรือการเปิดรับสื่อ เกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากสื่อบุคคล เพื่อน มากกว่าเพศหญิง

นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับ เกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันในประเภทนิตยสารเกมรายสัปดาห์ รายการโทรทัศน์ และโปสเตอร์ เนื่องจากคนที่มีรายได้ ต่อเดือนแตกต่างกัน ย่อมมีลักษณะการเปิดรับสื่อประเภท ต่างๆ แตกต่างกัน เช่น คนที่มีรายได้สูง มีความเป็นไปได้ ที่จะซื้อนิตยสารเกมรายสัปดาห์เป็นประจำ ทำให้มีโอกาส เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า ผู้ที่ไม"ได้ติดตามนิตยสารเกมรายสัปดาห์เป็นประจำ เช่นเดียวกับ รายการโทรทัศน์ คนที่มีรายได้สูง ย่อมมี ความสามารถในการจ่ายสูง อาจใช้บวิการโทรทัศน์ **แบบบอกรับสมาชิก (Paid TV) ที่มีค่าใช้จ่ายรายเดือน** แตกต่างจากผู้ที่มีรายได้น้อยถึงปานกลาง ซึ่งอาจเลือกซม รายการโทรทัศน์ต่างๆ ผ่านช่องบริการสาธารณะทั่วไป หรือที่เรียกกันว่าฟรีทีวี (Free TV) ซึ่งรายการโทรทัศน์ ในช่องโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิก ย่อมแตกต่างจาก ช่องฟรีทีวี ซึ่งหากเชื่อมโยงกับทฤษฎีแล้ว สอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารของไปรยา ตันติวงศ์ (2541) ที่ระบุว่า ผู้รับสารที่มีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ หมายถึง อาชีพ รายได้ต่างกัน ย่อมมีพฤติกรรมการเปิดรับ สารแตกต่างกัน เช่นเดียวกับกาญจนา แก้วเทพ

และคณะ (2543: 105) ที่กล่าวถึง ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม นอกระบบการสื่อสารของแต่ละบุคคล เช่น รายได้ มีความสำคัญต่อการเลือกเปิดรับสื่อของแต่ละบุคคล แตกต่างกันออกไป

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ มีความสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร บางพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม และความถี่ ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเบิเดรับ สื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” ของจิรดา มหาเจริญ (2547) พบว่า ลักษณะทางประชากรด้านเพศ มีความสัมพันธ์และมี อิทธิพลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์

ระดับขั้นการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร บางพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม และความถี่ ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ แต่ไม[1]มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ในส่วน ของเวลาเฉลี่ยต่อรันในการเล่นเกม และ'ช่วงเวลาที่ใช้ เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับ สมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับ ผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบ ของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” ของ**จิรดา มหาเจริญ (2547)** ที่พบว่า ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG

รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ทุกพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม เวลาเฉลี่ยต่อรันในการเล่นเกม ความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดสอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง **“การศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอ พระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา”** ของ ริรังรอง แรมสิเยอ และคณะ (2551) พบว่า รายได้ ครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสาเหตุจูงใจที่ทำให้ขอบเล่น เกมออนไลน์

เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเล่น เกมออนไลน์ประเภท MMORPG เวลาเฉลี่ยต่อรัน ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ความถี่ ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG บ่อยที่สุด และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MM0RPG9 ต่อสัปดาห์ ซึ่ง สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับ เกมออนไลน์ และความคิดเห็นของนักเรียนขั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์” **ของ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ยสูงก็จะมีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์มาก**

สมมติฐานที่ 3 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีปัจจัยส่วนบุคคลต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG แตกต่างกัน จากการทดสอบ สมมติฐาน พบว่า นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกันมีความ คิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการเงิน, ผลกระทบด้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ ในกลุ่มเพื่อน แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ ตั้งไว้ และสอดคล้องกับ

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากร อธิบายว่า ความแตกต่างทางเพศทำให้แต่ละบุคคลมี พฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิง จะมีแนวโน้มการส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายมีความต้องการเพิ่มขึ้นในด้านการสร้าง ความสัมพันธ์อันดีที่เกิดขึ้นจากการรับข่าวสาร ส่วนผล กระทบด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านการศึกษาไม่แตกต่างกัน ระดับขั้นต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบ ด้านการศึกษาและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวแตกต่างกัน ส่วนผลกระทบด้านความสัมพันธ์ ในกลุ่มเพื่อน ไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับรายได้ต่อเดือน ต่างกันมีความคิดเห็นกับผลกระทบด้านสุขภาพ และ ผลกระทบด้านการเงินแตกต่างกัน ส่วนผลกระทบด้าน การศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ใ'นครอบครัว และ ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนไม่แตกต่างกัน เกรดเฉลี่ยสะสมต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบ ด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา และผลกระทบ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว แตกต่างกัน ส่วนผลกระทบ ด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านความสัมพันธ๊ในกลุ่มเพื่อน ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากผู้เล่นมีปีจจัยทางสังคมแตกต่าง กันออกไป เหตุผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ ลักษณะประชากรของ ที่ระบุว่าสถานะทางเศรษฐกิจและลังคม เป็นปิจจัยกำหนด ความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจน พฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลดังนั้น บุคคลที่มีรายได้สูง จึงเป็นปิจจัยลนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลาย ประเภทมากกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำ เชื้อซาติและเผ่าพันธุ ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว เป็นตัวกำหนดบทบาท กิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิดค่านิยม ทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมความต้องการตลอดจนการตัดสินใจ ยอมรับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็น เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า **ระยะเวลา ในการเล่น จำนวนชั่วโมงในการเล่น ช่วงเวลาในการเล่นและค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับ ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน เนื่องจากการที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ เล่นมาเป็นเวลานาน จึงทำให้มีผลกระทบสะสมในต้านต่างๆ เช่น ระยะเวลา จำนวน'ชั่วโมงที่ใช้เล่น ความถี่ ในการเล่นต่อครั้ง ยิ่งนานเท่าไรนั้นหมายถึงการมีผล กระทบทางด้านการเงิน ซึ่งหมดไปกับค่าใช้จ่าย ค่าชั่วโมง อินเทอร์เน็ต รวมทั้งการนั่งเล่นเวลานานๆ โดยไม่เปลี่ยนอิริยาบถ สายตาจดจ่ออยู่หน้าคอมพิวเตอร์นาน หรือมี การเคลื่อนไหวน้อยก็มีผลกระทบทางต้านสุขภาพด้วย** เช่นกันในส่วนของครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเนื่องจากใช้ เวลาในการเล่นเกมมากเกินไป ดั้งนั้นความสัมพันธ์และ กิจกรรมต่างๆ ที่จะทำร่วมกันกับครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ก็ลดน้อยลงตามไปด้วย ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ งานวิจัยของ จีรดา มหาเจริญ (2547) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อ เกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” และงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นน้นท์ (2549) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “พฤติกรรมและผลกระทบของ การเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับ นักเรียนนักศึกษา” พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วย ว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบทางด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมมีราคาแพง และในด้านสุขภาพ คือ เสียสายตา ปวดหลัง พักผ่อนน้อย นอกจากนี้ ส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่าการ เล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับ สมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัดการเล่น และมีเวลาพูดคุย หรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมทั้ง ด้านการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ มักมีผลการเรียนต่ำลง ขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่า มีผลกระทบในภาพรวมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่

ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อน มากชื้นและกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียน ในปัจจุบัน

และมีข้อเสนอแนะ ว่า

(1) **สถานศึกษาควรมีการล่งเสริมกิจกรรม เชิง สร้างสรรค์ต่างๆ ในกลุ่มเพื่อนนักเรียนเพศขายด้วยกัน ให้มากชึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียนเพศขาย จากการ เล่นเกมออนไลน์ มาเป็นทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน เช่น ล่งเสริมด้านกีฬาต่างๆ เช่น ฟุตบอล แบดมินตัน ว่ายน้ำ ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา โดยในส่วน ของฟุตบอล อาจล่งเสริมให้จัดตั้งทีมฟุตบอลในแต่ละ ห้องเรียน หรือแต่ละชึ้นเรียน หรือให้นักเรียนสมัครใจ รวมกลุ่มด้วยกันเอง พร้อมกับจัดรายการแข่งขันฟุตบอล**ประจำเดือน ประจำปี หรืออาจส่งเสริมการรวมกลุ่มในด้าน ดนตรี ศิลปะ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับในชีวิตประจำวัน เช่น สนับสนุนให้รวมกลุ่มกันปลูกต้นไม้ ผลัดเวรกันดูแล เป็นต้น

(2) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG ส่วนใหญ่ใช้เวลากับการเล่นเกม**ออนไลน์ประเภทดังกล่าว 2-5 ชั่วโมงต่อครั้ง ความ**ถี่ ในการเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ และส่วนใหญ่เล่นในเวลา หลังเลิกเรียน 20.00-24.00 น. จึงเชื่อว่าการส่งเสริม กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว จะช่วยให้ เวลาหลังเลิกเรียนที่สูญเปล่าไปกับการเล่นเกมมีประโยชน์ มากขึ้น และลดความถี่ในการหมกมุ่นอยู่กับการเล่น เกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ซึ่งนอกจากกิจกรรมเชิงลันหนาการแล้ว กิจกรรมเชิง วิชาการในลักษณะสนับสนุนด้านสถานที่ที่เหมาะสม ในการติวหนังสือทั้งในช่วงเวลาปกติ และช่วงเวลาใกล้สอบ ล่งเสริมให้กลุ่มนักเรียนได้ทำการบ้านร่วมกันในช่วงหลัง เลิกเรียน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ จะช่วยให้เวลาที่ว่างจะเล่น เกมออนไลน์ชองนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายน้อยลง

(3) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่คิดว่า ที่การเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มีผลกระทบ ต่อด้านต่างๆ อาทิ ด้านสุขภาพ การเรียน การเงิน และครอบครัว เพื่อนฝูงในระดับปานกลาง โดยสิ่งที่ต้อง ยอมรับ ดือ การห้ามไมให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเรื่องยาก และ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ต่อต้าน การกฎข้อห้ามต่างๆ ดังนั้น สถานศึกษาควรให้การแนะนำ การเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกวิธี เหมาะสม และไม่เกิดผล กระทบต่อตัวเอง ควรให้ข้อมูลทั้งข้อดี และข้อเสียชอง การเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงให้ข้อมูลผลกระทบชองการ หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไป โดยในกรณี ที่พบว่า มีนักเรียนในปกครอง เล่นเกมออนไลน์ จนมี ผลเสียต่อการเรียน เกรดเฉลี่ยลดลง ควรหาแนวทาง แก้ปัญหาให้นักเรียนเหล่านี้ลดปริมาณการเล่นเกมลง อาจแนะแนวทางให้เริ่มลดลง 1 ชั่วโมงต่อวัน จากเดิม เคยเล่นวันละ 5 ชั่วโมง ก็ค่อยๆ ลดลงเหลือวันละ 4 ชั่วโมง หรือ 3 ชั่วโมง จนเหลือไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น

ธนพัทธ์ เอมะบุตร(2558)ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21-25ปีมีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาอยู่ ในระดับปริญญาตริ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในช่วง 10,000 - 20,000 บาท ความลี่ที่เล่นเกม ออนไลน์2-5ครั้ง/เดือนระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่เล่นเกมออนไลน์1-3 ชั่วโมง/วันช่วงเวลาปกติ ที่เล่นเกมออนไลน์ 6.00 - 12.00 น.(เย็น - กลางคืน) ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการเกมออนไลน์ไม่เคย เติมหรือเสียค่าบริการ เหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์คือพักผ่อน หาอะไรทายามว่างจาก การทดสอบ

สมมติฐานพบว่าส่วนประสมทางการตลาดสาหรับธุรกิจบริการ ทัศนคติ การยอมรับการ ใช้เทคโนโลยี และรูปแบบการดาเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชน ในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยสรุป

งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอีสปอร์ต ยังมีอยู่น้อยมากและอยู่ในระยะเริ่มต้น จึงมีงานศึกษาน้อย ส่วนมากที่พบ มักเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการติดเกม การใช้เกม พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและผลกระทบเชิงสุขภาพจิตอันเป็นผลมาจากเกม จึงอาจกล่าวได้ว่า งานวิจัยชิ้นนี้ของผู้วิจัย ภายใต้การสนับสนุน ของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาวะ เป็นงานวิจัยชิ้นแรกๆ ที่มีการศึกษาอีสปอร์ตในบริบทว่าด้วยกฎหมาย รูปแบบ การกำกับดูแล ที่กำลังเป็นความจำเป็นต้องการโดยตรงเท่าทันสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศไทย

บทที่ 3
ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง ต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน”

วัตถุประสงค์ เพื่อ

1. เพื่อสำรวจเอกสาร ข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อ งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
2. เพื่อวิเคราะห์สรุปปัญหา ของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริม กิจกรรมอีสปอร์ตให้ปลอดภัยต่อเด็กเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การพนัน การแข่งขัน การรักษาความปลอดภัย ตลอดจน และมาตรการของรัฐ/เอกชน ในการกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (e-sport) อย่างปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน
4. เพื่อพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย / การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการที่ถูกต้อง / มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ อีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน
5. เพื่อจัดทำข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคมและผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

เป้าหมาย

ได้ข้อเสนอเชิงนโยบาย ต่อหน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคสังคมที่เกี่ยวข้องต่อการกำกับดูแล ป้องกันเด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันผลกระทบภายนอกที่ครบถ้วน

ได้เอกสารชุดความรู้เรื่องการแข่งขันวิดีโอเกมที่ถูกต้อง รอบด้าน น่าเชื่อถือทางวิชาการ

และนำเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นใช้ในการกำหนด เป็นแนวทาง มาตรการ นโยบายในการส่งเสริม สนับสนุน กำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตต่อภาคธุรกิจที่สร้างความรับผิดรับชอบต่อเด็กและเยาวชน

กลุ่มเป้าหมาย

1 บริษัทเอกชนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม ธุรกิจออแกไนเซอร์ที่จัดการแข่งขัน ธุรกิจสื่อออนไลน์ บริษัทนำเข้า จำหน่ายและเป็นตัวแทนลิขสิทธิ์ของเกม

2. ตัวแทนภาครัฐ ประกอบไปด้วย

- หน่วยงานรัฐที่มีหน้าที่กำกับดูแลโดยตรง เช่น การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการพัฒนาความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงศึกษาธิการ
- สถาบันการศึกษา ที่มีหลักสูตร และการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเกม ธุรกิจเกม อะนิเมชั่นและการแข่งขันประกวด
- ด้านการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่ อาทิ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร , สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดีทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม , สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน),สำนักงานป้องกันและปรามปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี, กองบังคับการสนับสนุนทางเทคโนโลยี กองปราบปรามการกระทำเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ,
- ด้านการลดผลกระทบปัญหาจากการพนัน อาทิ กรมสุขภาพจิต, กรมกิจการเด็กและเยาวชน, กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ
- ด้านกฎหมายการพนัน อาทิ กรมการปกครอง, สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, สำนักงานอัยการสูงสุด , สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

3. ภาคส่วนวิชาการ อาทิ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ศูนย์กฎหมายจริยศาสตร์และสุขภาพ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, สถาบันวิชาการสื่อสาธารณะองค์การแพร่ภาพกระจายเสียงสาธารณะแห่งประเทศไทย

4. ภาคีภาคประชาสังคม เช่น เครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน, มูลนิธิอินเตอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค, สำนักงานพัฒนานโยบายสุขภาพระหว่างประเทศ (IHPP), มูลนิธิ-เครือข่ายครอบครัว, สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน, เครือข่ายยุวทัศน์ กรุงเทพมหานคร, สถาบันพัฒนาศักยภาพเพื่อความเท่าเทียมทางสังคม, สมาคมครอบครัวศึกษาแห่งประเทศไทย

ระยะเวลาดำเนินการ 5 เดือน (31 กันยายน 2560 – 28 กุมภาพันธ์ 2561)

แผนปฏิบัติการ

ที่	กิจกรรม	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	หมายเหตุ
1.	เพื่อสำรวจเอกสาร งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	/	/	/				วิธีการสำรวจเอกสาร
2.	การวิเคราะห์สรุปปัญหา ของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริมกิจกรรมอีสปอร์ตให้ปลอดภัยต่อเด็กเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม		/	/	/			การสังเคราะห์สรุปและสัมภาษณ์เชิงลึก/ผู้เชี่ยวชาญโดยแบบสอบถามเชิงโครงสร้าง
3.	การศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การพนัน และอีสปอร์ต ตลอดจน และมาตรการของรัฐ/เอกชน ในการกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (e-sport) อย่างปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน			/	/	/		การวิเคราะห์เอกสาร
4.	การพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย / การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการที่ถูกต้อง / มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ					*		การสังเคราะห์ สรุปเป็นข้อเสนอ และการทำ Delphi ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

	อีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน							
5	จัดทำข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม					/	/	
6	สรุปและรายงานฉบับสมบูรณ์							

ขอบเขตเนื้อหา และวิธีการศึกษา

1. Content Analysis : สำรวจและวิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับผลการศึกษา ประเด็นข้อกฎหมาย ข้อกังวลผลกระทบทางสังคม สุขภาพ และเศรษฐกิจในภูมินิเวศเศรษฐกิจอีสปอร์ต (ค.ศ. 2005- 2016)

2. Depth – Interview : สัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรม อีสปอร์ตในฐานะผู้กำกับดูแล / และ ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญรู้จักเข้าใจอีสปอร์ตในสายแวดวงวิชาการ

หน่วยงานกำกับดูแล	นักวิชาการ/ผู้ทรงคุณวุฒิ
ตัวแทนกระทรวงวัฒนธรรม	ตัวแทนคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จากสถาบันการศึกษา
ตัวแทนกระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา	ตัวแทนกรมสุขภาพจิต
กระทรวงการพัฒนาความมั่นคงของมนุษย์	ตัวแทนภาคประชาสังคมมูลนิธิ-เครือข่ายครอบครัว
ตัวแทนกระทรวงสาธารณะสุข	ตัวแทนแพทย์เด็ก จิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น
ตัวแทนกระทรวงศึกษาธิการ	ตัวแทนสื่อมวลชน ด้านวิทยุ โทรทัศน์
ตัวแทนคณะกรรมการกำกับกิจการวิทยุกระจายเสียง กิจการวิทยุโทรทัศน์ และ กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ	ตัวแทนนักการตลาด โฆษณา ประชาสัมพันธ์
ตัวแทนกระทรวงเศรษฐกิจและดิจิทัลสังคมเพื่อสังคม	ตัวแทนกระทรวงมหาดไทย
ตัวแทนสมาคมไทยอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย	ตัวแทนกรมกิจการเด็กและเยาวชน
ตัวแทนสถานพินิจเด็กและเยาวชน	ตัวแทนนักพัฒนาสังคม ป้องป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็ก
ตัวแทนเด็กและเยาวชน ผู้เล่นเกม และเคยแข่งขัน	พ่อแม่ ผู้ปกครอง
รวม 20 คน	

รายละเอียดโครงสร้างคำถาม

<table>
<tr><th>หน่วยงานกำกับดูแล</th><th>โครงสร้างคำถาม</th></tr>
<tr><td>ตัวแทนกระทรวงวัฒนธรรม</td><td rowspan="6">(1) ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร
(2) ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร
(3) ท่านทราบหรือไม่ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตกำลังได้รับการรับรองเป็นกีฬาโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยรัฐ
(4) ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร
(5) ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้
(6) ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน</td></tr>
<tr><td>ตัวแทนกระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา</td></tr>
<tr><td>กระทรวงการพัฒนาความมั่นคงของมนุษย์</td></tr>
<tr><td>ตัวแทนกระทรวงสาธารณะสุข</td></tr>
<tr><td>ตัวแทนกระทรวงศึกษาธิการ</td></tr>
<tr><td>ตัวแทนคณะกรรมการกำกับกิจการวิทยุกระจายเสียง กิจการวิทยุโทรทัศน์ และ กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ</td></tr>
</table>

ตัวแทนกระทรวงเศรษฐกิจและดิจิทัลสังคมเพื่อสังคม ตัวแทนสมาคมไทยอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ตัวแทนสถานพินิจเด็กและเยาวชน ตัวแทนเด็กและเยาวชน ผู้เล่นเกมและเคยแข่งขัน	(7) หน่วยงานของท่านมีแผนการหรือนโยบายใดสำหรับเรื่องอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร (8) ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย (9) ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง (10)ท่านประเมินความพร้อม กำลัง ทรัพยากร ความรู้ ของบุคลากร หน่วยงาน และนโยบาย หรือผู้ปฏิบัติงานของท่านต่อเรื่องอีสปอร์ตไว้อย่างไร (11)ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต (12)ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างงไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต (13)ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร (14)ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต (15)ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้ (16)ท่านคิดว่า ในเชิงกฎหมาย หน่วยงานใดที่มีหน้าที่เจ้าภาพและโดยตรงต่อการกำกับดูแล (17)ท่านคิดว่า “โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต” ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้าง (18)ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
นักวิชาการ/ผู้ทรงคุณวุฒิ	(1) ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

ตัวแทนคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาจากสถาบันการศึกษา	(2) ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร (3) ท่านทราบหรือไม่ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตกำลังได้รับการรับรองเป็นกีฬาโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยรัฐ (4) ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร (5) ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้ (6) ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน (7) ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร (8) ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย (9) ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง (10)ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต (11)ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต (12)ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต (13)ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้ **(14) ท่านคิดว่า พ่อแม่ สถาบันครอบครัว ควรมีมาตรการใดในการเป็นข้อตกลงกำกับดูแลร่วมกันในกิจกรรมนี้**
ตัวแทนกรมสุขภาพจิต	
ตัวแทนภาคประชาสังคมมูลนิธิ-เครือข่ายครอบครัว	
ตัวแทนแพทย์เด็ก จิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น	
ตัวแทนสื่อมวลชน ด้านวิทยุ โทรทัศน์	
ตัวแทนนักการตลาด โฆษณา ประชาสัมพันธ์	
ตัวแทนกระทรวงมหาดไทย	
ตัวแทนกรมกิจการเด็กและเยาวชน	
ตัวแทนนักพัฒนาสังคม ป้องป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็ก	
พ่อแม่ ผู้ปกครอง	

	(15)ท่านคิดว่า "โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต" ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้าง (16)ท่านคิดว่า "ใครควรทำอะไรบ้าง" ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3 Desk Research : การสำรวจแนวคิด ความรู้ ทบทวนวรรณกรรม กฎหมาย มาตรการของหน่วยงานรัฐ และมาตรการทางเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องในการกำกับกิจกรรมการแข่งขันเล่มวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (อีสปอร์ต) หรือที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา การพนันออนไลน์ที่มาจาก/เกิดจากกิจกรรมอีสปอร์ต ในต่างประเทศ ตัวอย่างประเทศในการกำกับ ควบคุม ปกป้องเด็กและเยาวชน ในการเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเกมวิดีโอชิงเงินรางวัล และ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน (เน้นการสำรวจเอกสารเฉพาะภาษาอังกฤษ)

4. Policy Proposal: การพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย ในการกำกับและดูแลธุรกิจเกม การแข่งขันเกม การกำกับดูแลเชิงนโยบายของภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

รายงานฉบับสมบูรณ์ **"ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน"** จำนวน 10 ชุด พร้อมไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 10 ชุด พร้อมไฟล์อิเล็กทรอนิกส์

เนื้อหาประกอบไปด้วย

บทสังเคราะห์ ข้อกังวลสำคัญจากอีสปอร์ต : มุมมองทางกฎหมาย เศรษฐกิจ สุขภาพ การศึกษา และสังคม ในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

บทสังเคราะห์ การกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างความปลอดภัยเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม

บทสังเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องและมาตรการทางธุรกิจในการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต

บทสังเคราะห์ ข้อเสนอเชิงนโยบายมาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ อีสปอร์ต) ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน

บทสังเคราะห์ต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1 รัฐบาลและหน่วยงานรัฐ ได้รับข้อมูล ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน

.2 สถาบันการศึกษา หน่วยงานทางสังคม ได้รับชุดความรู้ งานวิจัย ที่ใช้ในการสร้างความเข้าใจ การเรียนรู้เรื่องอีสปอร์ตอย่างเท่าทัน

3 บริษัทเอกชน สามารถนำไปใช้ในการวางกรอบแนวทาง มาตรการป้องกัน กำกับดูแลให้กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล ให้มีความปลอดภัย ได้มาตรฐาน และคำนึงถึงการแสดงความรับผิดชอบทางธุรกิจ

ผู้วิจัย นายธาม เชื้อสถาปนศิริ

ที่อยู่ 9/274 ม. 8 ต. กระทุ่มล้ม อ.สามพราน จ. นครปฐม 73220

โทรศัพท์ 02-888-5433 เบอร์ติดต่อ : 08-6782-6780, 086-185-5507

อีเมล์ : timeseven@gmail.com

ผู้ช่วยวิจัย นางสาว พิริยา เพชรแก้ว

นางสาวมัณฑนา ด่านมะลิ

บทที่ 4
ผลการศึกษา

การศึกษา เรื่อง “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน” มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อสำรวจเอกสาร ข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อ งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
2. เพื่อวิเคราะห์สรุปปัญหา ของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริม กิจกรรมอีสปอร์ตให้ปลอดภัยต่อเด็กเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การพนัน การแข่งขัน การรักษาความปลอดภัย ตลอดจน และมาตรการของรัฐ/เอกชน ในการกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (e-sport) อย่างปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน
4. เพื่อพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย / การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการที่ถูกต้อง / มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ อีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน
5. เพื่อจัดทำข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคมและผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการศึกษา สรุปเป็นประเด็นดังนี้

ส่วนที่ 1. ข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อ งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

จากการสำรวจเอกสาร ข่าว บทความ และเนื้อหาการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในแวดวงที่เกีบอีสปอร์ต พบว่า **การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมนั้น ทางฝั่งรัฐไทยและธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังมิได้มีความพร้อมในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระทบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมที่จะมีผลต่อเด็กและเยาวชนนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจให้ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (negative externalities) เกิดขึ้นได้มาก** และยังมีประเด็นทางกฎหมายอีกมากมายที่ยังเป็นช่องโหว่ของกฎหมายในแต่ละประเทศที่ยังไม่ได้มีการวางกรอบคำนึงถึง

เช่น

- การกำหนดอายุผู้เข้าร่วมเล่นแข่งขันที่เหมาะสม พบว่า แม้จำกำกับไว้ที่ 18 ปี แต่ก็ยังพบวัยอายุที่ต่ำกว่า และค้นพบว่า มีเด็กที่เริ่มเล่นเกมเหล่านี้ ตั้งแต่วัย 10 ขวบ
- อัตราค่าจ้าง ค่าแรง ค่าตอบแทนนักกีฬา ซึ่งยังไม่ได้พิจารณาถึงสภาพการทำงาน ค่าแรง จำนวนชั่วโมงตามกฎหมายแรงงาน
- คุณภาพของการจัดงานการแข่งขัน ที่ปลอดภัย โปร่งใส เป็นธรรม
- กรอบความร่วมมือของสปอนเซอร์และเจ้าของลีก
- การรักษาสิทธิ/ความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมเกม ที่เป็นเด็กและเยาวชน
- ภาษีนำเข้า จัดจำหน่ายและการจ่ายภาษีให้รัฐ
- มาตรการฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน และตรวจสอบคะแนนอย่างโปร่งใส
- มาตรฐานในการถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันทางสื่อ
- การป้องกันการหาผลประโยชน์กำไรอันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การพนัน/การพนันที่ผิกฎหมาย/การพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึง
- มาตรฐานทางการแพทย์ ความปลอดภัยของผู้เล่นผู้แข่งขัน
- ลิขสิทธิ์และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
- การโกงการแข่งขัน การใช้ยาเสพติด การแทรกแซงการแข่งขัน
- ระบบเอเจนซี่ ตัวแทนธุรกิจของทีมผู้เล่น

1.1 การสำรวจเนื้อหาข่าวและบทความ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอีสปอร์ต ใน ปี 2548-2560

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจ พื้นที่ของข่าวและบทความ ในเชิงปริมาณเปรียบเทียบเรียบเรียงตามปี จากทั้งหมด 966 ชิ้นในระหว่างปี 2548- 2560 โดยศึกษาจากฐานข้อมูลนิวส์เซ็นเตอร์ (newscenter) และฐานข้อมูลสืบค้นกฤตภาคข่าว (newscliping) ย้อนหลัง เพื่อ สำรวจว่า (1) ในเชิงปริมาณ การนำเสนอข่าว และบทความเรื่องอีสปอร์ต นั้นมีทิศทางเพิ่มขึ้นอย่างไร และ (2) ประเด็นเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ มีความหลากหลายประเด็นนำเสนอเรื่องอีสปอร์ตไปในแง่มุมใดบ้าง และใช้แหล่งข่าวฟากใด เนื้อหาข่าวส่งเสริมประโยชน์ไปในทางสนับสนุนอีสปอร์ต หรือ เตือนวิพาษ์อย่างไร

ผลการศึกษาพบว่า

1. เนื้อหาข่าวและบทความอีสปอร์ตเพ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงหลังปี 2555 และนำเสนอไปในทิศทางเริ่มแนวเดียวกัน คือ สนับสนุนและเป็นแหล่งเงิน กำไร รายได้

2. เนื้อหาข่าวทั้งหมด เน้นให้ข้อมูล สถานการณ์เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต และพื้นที่รูปแบบข่าวมากกว่าการนำเสนอแบบบทความ, และพบว่า เนื้อหาสาระที่ถูกนำเสนอ ส่วนมาก มี 2 แบบ คือ สนสนับสนุนอีสปอร์ต และ คัดค้าน(โดยอ้อม) โดยอ้างเรื่องปัญหาทางสังคมเช่นเด็กติดเกมและพฤติกรรมเสพติด ภัยอันตรายจากเกม

พื้นที่ข่าวและบทความเชิงสนับสนุนมากกว่า

3. บริบทของเนื้อหาข่าวและบทความในเชิงสนับสนุน ส่วนมากมีฉากหลังเกี่ยวข้องกับ ธุรกิจ ผลประโยชน์ และการแข่งขัน และมีลักษณะเพื่อสื่อสารให้เห็นถึงโอกาส รายได้ แหล่งทำเงิน

4. ข่าวการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตถูกนำเสนอบ่อยในลักษณะของ การแข่งขัน เงินรางวัล ความน่าสนใจ ความยิ่งใหญ่ ความภาคภูมิใจ และการทำชื่อเสียงให้กับประเทศ

5. เนื้อหาข่าวในเชิงวิพากษ์ เตือน ตั้งคำถาม ปรากฏน้อย และมาจากแหล่งข่าวนักวิชาการ แพทย์ สถานพยาบาล หรือนักจิตแพทย์

6. แหล่งข่าวฝ่ายสนับสนุนมีความหลากหลายมากกว่า แหล่งข่าวฝ่ายวิพากษ์กลับมีน้อยและเน้นเฉพาะทางฝั่งแพทย์

7. เนื้อหาข่าวในเชิงโฆษณาสินค้า เครื่อง อุปกรณ์ เกม มีมากในหนังสือพิมพ์ธุรกิจ โดยเน้นที่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์รุ่นใหม่สำหรับคอเกม

8. หนังสือพิมพ์แนวกีฬา ธุรกิจ เชิงปริมาณ และวิเคราะห์สถานการณ์ จะมีเนื้อหาเน้น+ค่อนไปทางสนับสนุนอีสปอร์ตมากกว่า

9. หนังสือพิมพ์กีฬา มีเนื้อหาค่อนไปในทางสนับสนุนอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬาและธุรกิจที่น่าสนใจ และสนับสนุนมากในบทความ

10. ข่าวการจัดกิจกรรม อีเว้นท์ และความเคลื่อนไหวของสมาคมไทยอีสปอร์ต ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์หลายฉบับ

11. เนื้อหาข่าวเรื่องอีสปอร์ตในระดับนโยบาย มีเพียงแค่ การส่งเสริม สนับสนุนให้อีสปอร์ตได้รับการรับรอง จด/จัดตั้งเป็นสมาคม

12. ข่าวอีสปอร์ต จะนำเสนอในบริบทแยกกับข่าวเด็กติดเกม อย่างเห็นได้ชัด หากเขียนในตัวบทเดียวกัน จะมีชุดเหตุผลอธิบายว่า เด็กติดเกมไม่ใช่นักกีฬาอีสปอร์ต และเป็นคนละกลุ่มกัน (เด็กติดเกมคือกลุ่มที่พ่อแม่มีปัญหาในการเลี้ยงดู) และคนละกลุ่มกับนักกีฬาอีสปอร์ต

13. ข่าวนำเสนอมากขึ้น หากมีเด็กไทยไปแข่งขันชนะทัวร์นาเม้นท์ต่างประเทศ และจะเน้นที่เงินรางวัล ความสำคัญของถ้วย และผู้ร่วมแข่งขันทั่วโลก

14. ไม่มีการนำเสนอประเด็นข่าวเด็กที่ติดเกม หรือ พ่ายแพ้ ผิดหวัง จากการไม่ได้เป็นนักกีฬา หรือแข่งไม่ชนะ ในพื้นที่ข่าว

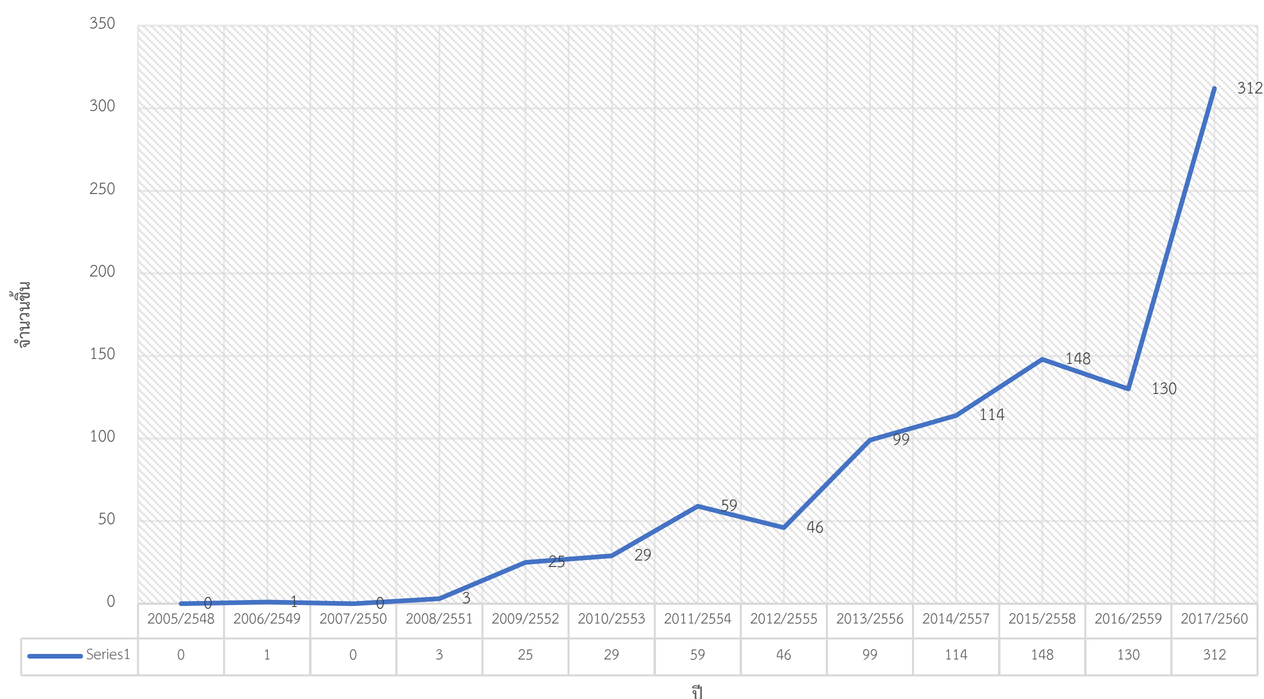
15. ไม่ปรากฏเนื้อหาอีสปอร์ตในแง่การกำกับดูแลเชิงกฎหมาย การส่งเสริมให้เด็กเท่าทันสื่อ จริยธรรมในการประกอบธุรกิจจากฝั่งผู้ประกอบการ

ดังรายละเอียด

ตารางแสดงจำนวนข่าวเกี่ยวกับ อีสปอร์ตที่ถูกพิมพ์รายงานในสื่อ (2005-2017)*													
ปีที่	รวมปี	จำนวนชิ้น	ซ้ำ*	รูปแบบเนื้อหา			เฉพาะเนื้อหาที่เขียนในรูปแบบข่าว (หมายเหตุ ข่าวหนึ่งชิ้น มีโทนเนื้อหาได้มากกว่าหนึ่ง)			เฉพาะเนื้อหาที่เขียนในรูปแบบข่าว (หมายเหตุ บทความหนึ่งชิ้น มีโทนเนื้อหาได้มากกว่าหนึ่ง)		
				ข่าว	บทความ	โฆษณาธุรกิจ	หนุนธุรกิจ	ให้ข้อมูล	วิพากษ์/เตือน	หนุนอีสปอร์ต	ให้ข้อมูล	วิพากษ์/เตือนภัย
1	2005/2548	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2006/2549	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
3	2007/2550	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	2008/2551	3	0	3	0	0	2	3	0	0	0	0
5	2009/2552	25	4	15	2	8	9	15	0	1	2	0
6	2010/2553	29	6	18	3	8	11	18	0	1	3	0
7	2011/2554	59	8	28	12	19	16	28	0	7	12	0
8	2012/2555	46	12	24	6	16	19	24	1	5	6	1

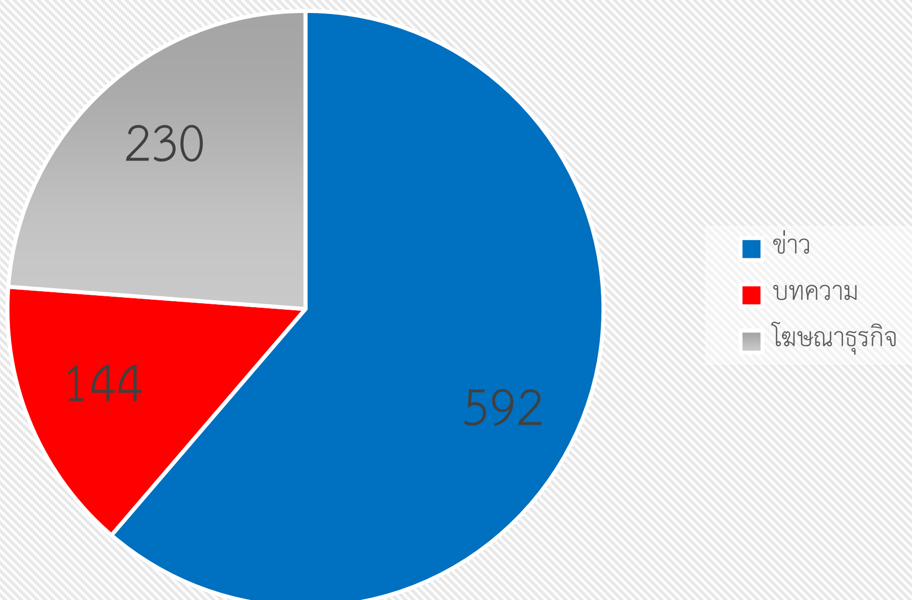
9	2013/2556	99	19	56	12	31	36	56	3	8	12	2
10	2014/2557	114	32	72	16	26	51	72	4	11	16	2
11	2015/2558	148	45	93	18	37	60	93	8	12	18	3
12	2016/2559	130	36	84	36	10	72	84	11	17	36	9
13	2017/2560	312	42	198	39	75	154	198	28	26	39	8
* รวมปี 2005-2017 รวมปี 2560-2548		**966**		**592**	**144**	**230**	**430**	**592**	**55**	**88**	**144**	**25**

หมายเหตุ : คำนวณ แจงนับด้วยการประเมิน/วิเคราะห์เนื้อหา และแหล่งข้อมูล ข้อมูลสรุป
วันที่ 26.12.61

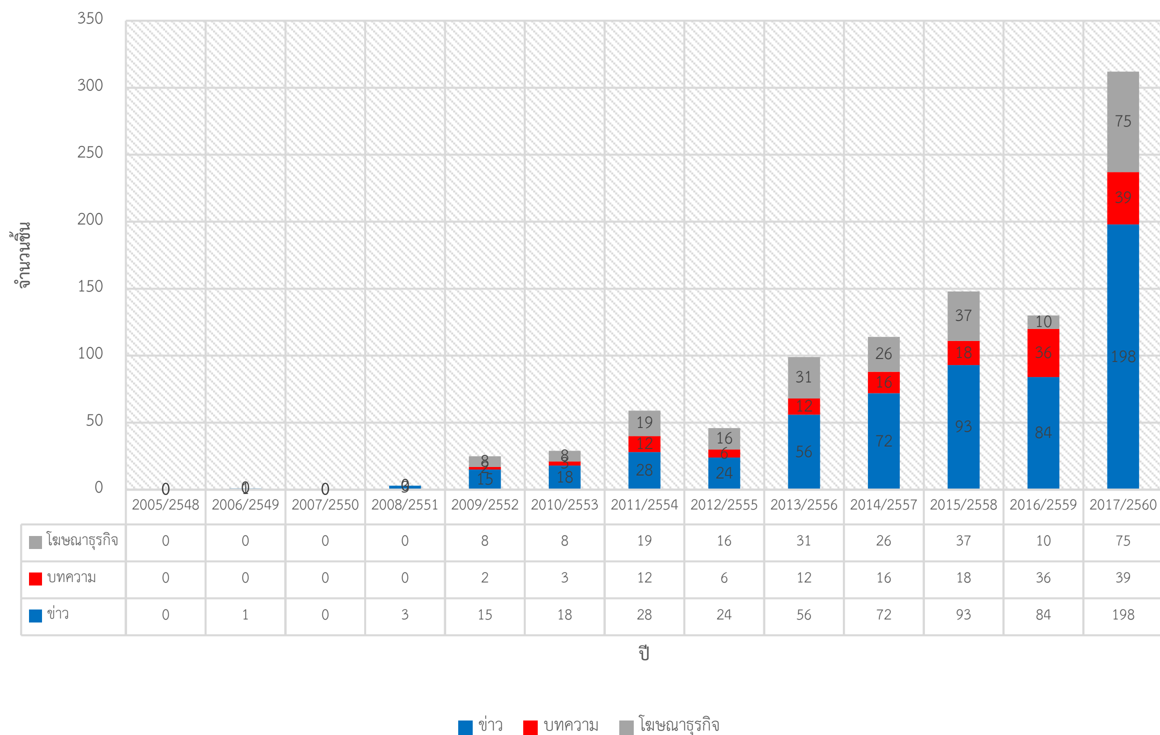


	2005/2548	2006/2549	2007/2550	2008/2551	2009/2552	2010/2553	2011/2554	2012/2555	2013/2556	2014/2557	2015/2558	2016/2559	2017/2560
Series1	0	1	0	3	25	29	59	46	99	114	148	130	312

จากแผนภูมิข้างต้น แสดงให้เห็นชัดว่า บริปมาณเนื้อหาข่าว บทความ โฆษณาธุรกิจที่พบในสื่อหนังสือพิมพ์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง หลังปี 2008/2551 และเพิ่มสูงมาโดยตลอด จนถึงปี 2017/2560



คิดเป็นพื้นที่สัดส่วนของ ของข่าวทั้งหมดในรอบ 13 ปี : ข่าว 592 ชิ้น คิดเป็น 61% บทความ 144 ชิ้น คิดเป็น 15% และโฆษณาแอดเวอทอเรียล 24%



	2005/2548	2006/2549	2007/2550	2008/2551	2009/2552	2010/2553	2011/2554	2012/2555	2013/2556	2014/2557	2015/2558	2016/2559	2017/2560
โฆษณาธุรกิจ	0	0	0	0	8	8	19	16	31	26	37	10	75
บทความ	0	0	0	0	2	3	12	6	12	16	18	36	39
ข่าว	0	1	0	3	15	18	28	24	56	72	93	84	198

ซึ่งเมื่อพิจารณาในประเด็นข่าวที่ถูกรายงาน แบ่งออกเป็นประเด็นดังนี้

ตารางแสดง ประเด็นย่อยของเนื้อหาที่มีทิศทางต่อประเด็นอีสปอร์ตที่ถูกรายงานในสื่อ					
หนุนธุรกิจ	ประเด็นย่อย	ให้ข้อมูล	ประเด็นย่อย	วิพากษ์/เตือน	ประเด็นย่อย
มีรายงานมากที่สุด	1. เทคโนโลยีใหม่/ความก้าวหน้าของผลิตภัณฑ์วิทยาการเกมคอมพิวเตอร์ โปรแกรม เครื่องเล่น	มีรายงานมาก	1. สถานการณ์การแข่งขัน มหกรรม ทัวร์นาเม้นท์อีสปอร์ตต่างประเทศ/ในประเทศ	มีรายงานมาก	1. ผลกระทบต่อสุขภาพ ปัญหาเด็กติดเกม และอันตราย
มีรายงานมากที่สุด	2. ตัวอย่างเด็กและเยาวชนที่ได้รับชัยชนะประสบความสำเร็จในการแข่งขัน เข้าร่วมเกมและทัวร์นาเม้นท์	มีรายงานมาก	2. ผลประโยชน์ มูลค่า ขนาดของธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม ที่น่าลงทุน ดึงดูดและเป็นขุมทรัพย์	มีรายงานน้อย	2. ผลสำรวจสถิติ ปัญหา สถานการณ์เด็กกับเกม
มีรายงานมากที่สุด	3. การแข่งขัน กีฬา การพัฒนาสมาคมอีสปอร์ตและวงการกีฬา และการสร้างอาชีพนักเล่นเกม	มีรายงานมาก	3. ความคืบหน้า สถานการณ์ การเคลื่อนไหวของวงการอีสปอร์ตในเมืองไทย	มีรายงานน้อย	3. ความกังวลใจของพ่อแม่ผู้ปกครองและสังคม ที่มีต่อการเสพสื่อของเด็กและเยาวชน
มีรายงานมากที่สุด	4. โอกาสและการแข่งขันทางธุรกิจเกม สื่อดิจิทัลการค้า และการลงทุนกับการศึกษาเกม	มีรายงานมาก	4. นวัตกรรมและการให้บริการ ของธุรกิจคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	มีรายงานน้อย	4. การส่งเสริม ปกป้องคุ้มครอง การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ สื่อดิจิทัล
มีรายงานมาก	5. นโยบาย การสนับสนุน การลงทุนทางเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ	มีรายงานมาก	5. เด็กและเยาวชนที่ไปแข่งขัน หรือ ผลการแข่งขันอีสปอร์ตต่างประเทศ	มีรายงานน้อย	5. การส่งเสริม วางระบบปกป้องคุ้มครองดูแลเด็กและเยาวชนจากสื่อ
มีรายงานน้อย	6. การส่งเสริม การสนับสนุนให้มีกิจกรรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา	มีรายงานปานกลาง	6. ธุรกิจ การตลาด วงการบันเทิง ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	มีรายงานน้อยมาก	6. อีสปอร์ต เป็นกีฬาหรือไม่ และข้อควรกังวลเกี่ยวกับการถกเถียงเรื่องนิยาม
มีรายงานน้อย	7. การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ความเข้าใจให้พ่อแม่ และสังคม เปลี่ยนจากเด็กติดเกมสู่นักกีฬาอีสปอร์ต	มีรายงานน้อย	7.ประเด็นขัดแย้งทางสังคมของเกมกับกีฬา ธุรกิจและสังคม เสรีเกมและการกำกับดูแล	มีรายงานน้อยมาก	7. การเพิ่มทักษะการเลี้ยงดู การสร้างสภาพแวดล้อม และเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะ พร้อมสู่โลกที่ 21

หมายเหตุ สรุปประเด็นจากการศึกษาเนื้อหาข่าว บทความ โฆษณาที่พบในระหว่างปี 2548-2560 ประเมินและชั่งน้ำหนักโดยการอ่านข่าว จากนักวิจัย

ประเด็นย่อย ที่มีเนื้อหาไปทางสนับสนุนธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

จาการศึกษาอ่านข่าวที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ผู้วิจัยพบว่า เนื้อหาข่าวส่วนมาก ค่อนไปในทางที่มีเจตนาสร้างความรับรู้และเข้าใจ โน้มน้าวใจให้ผู้อ่านเห็นประโยชน์ด้านบวกของอีสปอร์ต โดยเนื้อหาที่เป็นประเด็นสนับสนุนมักกล่าวถึง

1. เทคโนโลยีใหม่/ความก้าวหน้าของผลิตภัณฑ์ วิทยาการเกมคอมพิวเตอร์ โปรแกรม เครื่องเล่น
2. ตัวอย่างเด็กและเยาวชนที่ได้รับชัยชนะประสบความสำเร็จในการแข่งขัน เข้าร่วมเกมและทัวร์นาเม้นท์
3. การแข่งขัน กีฬา การพัฒนาสมาคมอีสปอร์ตและวงการกีฬา และการสร้างอาชีพนักเล่นเกม
4. โอกาสและการแข่งขันทางธุรกิจเกม สื่อดิจิทัล การค้า และการลงทุนกับการศึกษาเกม
5. นโยบาย การสนับสนุน การลงทุนทางเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ
6. การส่งเสริม การสนับสนุนให้มีกิจกรรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา
7. การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ความเข้าใจให้พ่อแม่ และสังคม เปลี่ยนจากเด็กติดเกมสู่นักกีฬาอีสปอร์ต

เมื่อพิจารณา กับ ประเด็นข่าวที่ให้ข้อมูล ความรู้ พบว่ามีเนื้อหาประเด็นย่อยดังนี้

1. สถานการณ์การแข่งขัน มหกรรม ทัวร์นาเม้นท์อีสปอร์ตต่างประเทศ/ในประเทศ
2. ผลประโยชน์ มูลค่า ขนาดของธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม ที่น่าลงทุน ดึงดูดและเป็นขุมทรัพย์
3. ความคืบหน้า สถานการณ์ การเคลื่อนไหวของวงการอีสปอร์ตในเมืองไทย
4. นวัตกรรมและการให้บริการ ของธุรกิจคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
5. เด็กและเยาวชนที่ไปแข่งขัน หรือ ผลการแข่งขันอีสปอร์ตต่างประเทศ
6. ธุรกิจ การตลาด วงการบันเทิง ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

7.ประเด็นขัดแย้งทางสังคมของเกมกับกีฬา ธุรกิจและสังคม เสรีเกมและการกำกับดูแล

ขณะที่ประเด็นด้านการวิพาษ์ /เตือน หรือพูดในเชิงผลกระทบดานลบ ซึ่งมักมาจากฝ่ายนักวิชาการ นักประชาสังคม มีดังนี้

1. ผลกระทบต่อสุขภาพ ปัญหาเด็กติดเกม และอันตราย ซึ่งพบมากจากสถาบัน หน่วยงานด้านกรมสุขภาพจิต สถาบันจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นราชนครินท์ เนื้อหาส่วนมากคือสถานการณ์เด็กติดเกม ผลกระทบทางสมอง และพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์ ที่พบในอายุเด็กวัย 6-7 ขวบและความน่ากลัวของแนวโน้มสถานการ์เด็กติดเกมที่มีเพิ่มมากขึ้นและจำนวนเด็ก 2 ล้านคนที่มีพฤติกรรมเล่นเกมที่ควรเฝ้าระวังสถานการณ์

2. ผลสำรวจสถิติ ปัญหา สถานการณ์เด็กกับเกม ซึ่งพบจากโพลล์ของเอแบ็คโพลล์ สวนดุสิตโพลล์และกรุงเทพโพลล์ นิด้าโพลล์

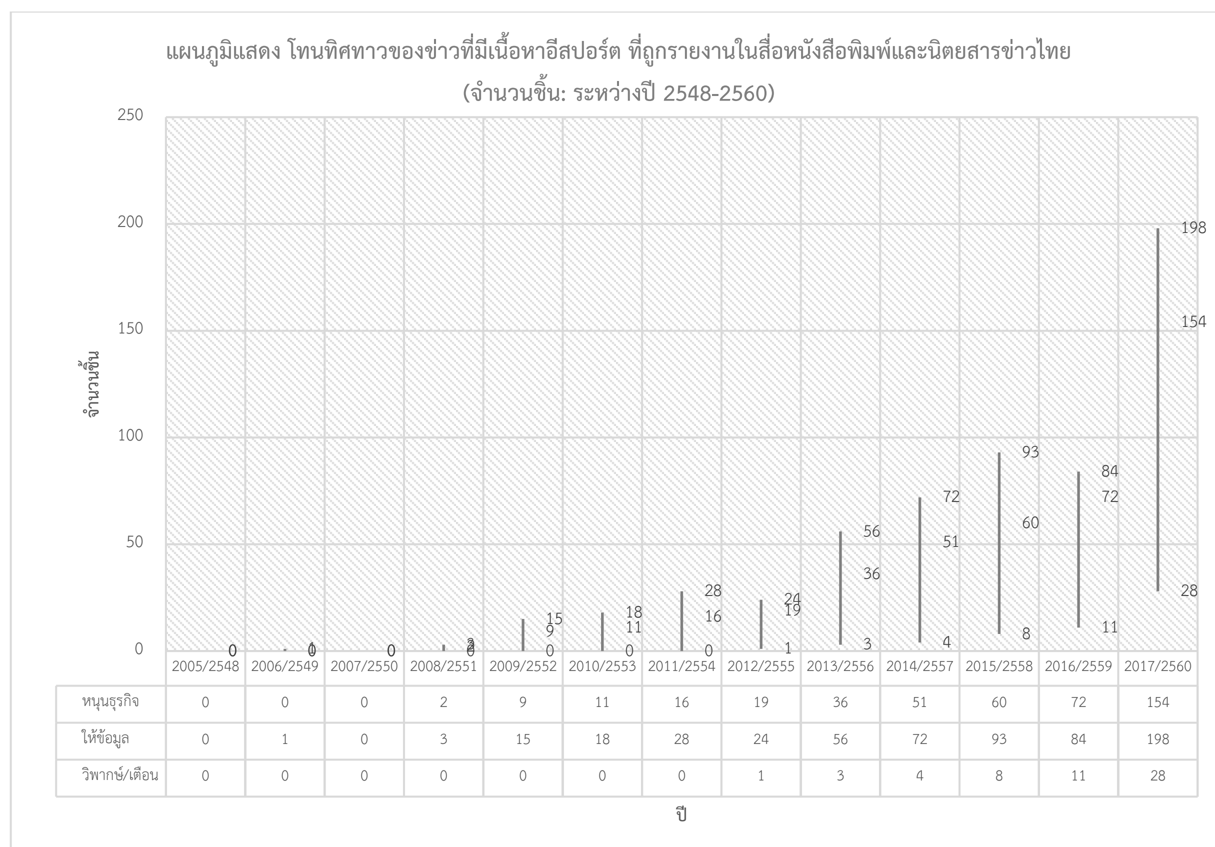
3. ความกังวลใจของพ่อแม่ผู้ปกครองและสังคม ที่มีต่อการเสพสื่อของเด็กและเยาวชน ประเด็นนี้พบบ้างแต่อยู่ในระดับที่น้อยมาก ส่วนมากพบกับข่าวและรายงานประกอบผลโพล์ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ที่มีปัญหาติดเกม

4. การส่งเสริม ปกป้องคุ้มครอง การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ สื่อดิจิทัล พบประเด็นนี้น้อยมาก มักมากับความเห็นทางวิชาการ อาจารย์มหาวิทยาลัย เจ้าหน้าที่รัฐระดับ ผู้บริหารกรม กอง กระทรวง

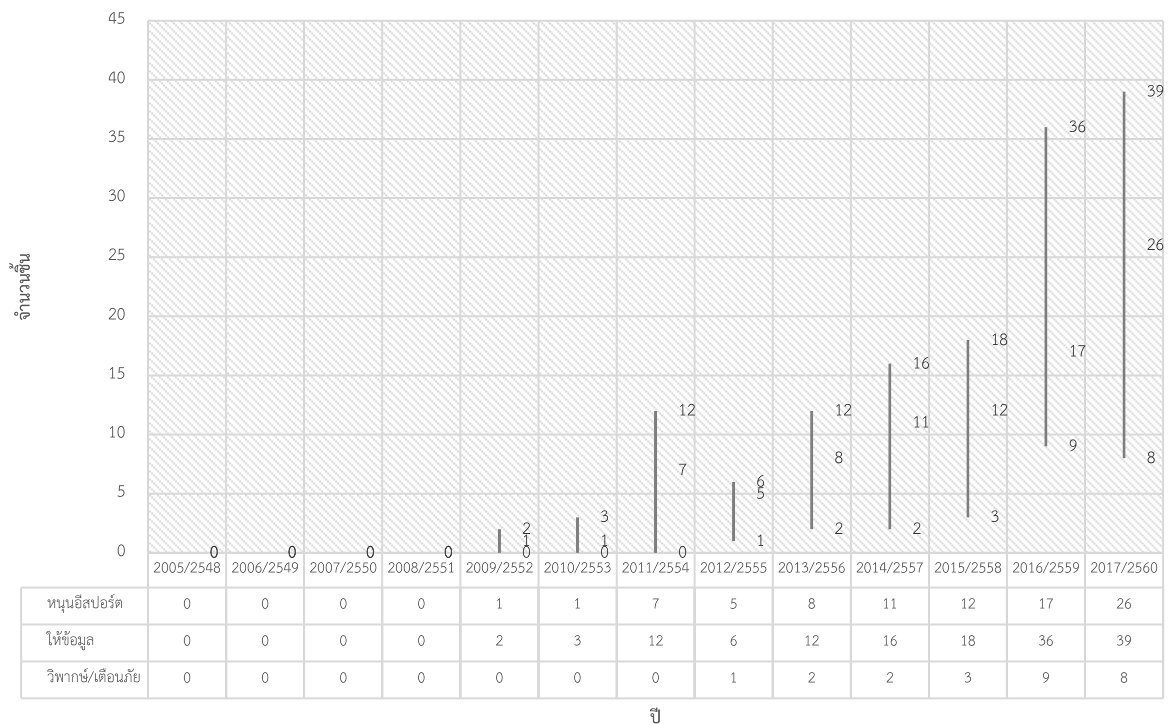
5. การส่งเสริม วางระบบปกป้องคุ้มครองดูแลเด็กและเยาวชนจากสื่อ พบน้อยมาก

6. อีสปอร์ต เป็นกีฬาหรือไม่ และข้อควรกังวลเกี่ยวกับการถกเถียงเรื่องนิยาม พบน้อยมากในประเด็นนี้

7. การเพิ่มทักษะการเลี้ยงดู การสร้างสภาพแวดล้อม และเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะ พร้อมสู่โลกที่ 21 มักพบในข่าวที่เกี่ยวข้องกับเทรนด์ การเปลี่ยนแปลงของโลกและเทคโนโลยี



	2005/2548	2006/2549	2007/2550	2008/2551	2009/2552	2010/2553	2011/2554	2012/2555	2013/2556	2014/2557	2015/2558	2016/2559	2017/2560
หนุนธุรกิจ	0	0	0	2	9	11	16	19	36	51	60	72	154
ให้ข้อมูล	0	1	0	3	15	18	28	24	56	72	93	84	198
วิพากษ์/เตือน	0	0	0	0	0	0	0	1	3	4	8	11	28



	2005/2548	2006/2549	2007/2550	2008/2551	2009/2552	2010/2553	2011/2554	2012/2555	2013/2556	2014/2557	2015/2558	2016/2559	2017/2560
หนุนอีสปอร์ต	0	0	0	0	1	1	7	5	8	11	12	17	26
ให้ข้อมูล	0	0	0	0	2	3	12	6	12	16	18	36	39
วิพากษ์/เตือนภัย	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	9	8

ตารางแสดง แหล่งข่าวในประเด็นอีสปอร์ตที่ถูกรายงานในสื่อ					
หนุนธุรกิจ	**ประเด็นย่อย**	**ให้ข้อมูล**	**ประเด็นย่อย**	**วิพากษ์/เตือน**	**ประเด็นย่อย**
เป็นแหล่งข่าวหลัก	1. บุคลากรในสมาคมไทยอีสปอร์ต นักธุรกิจด้านเกม	เป็นแหล่งข่าวหลัก	1. สำนักข่าวต่างประเทศ สื่อต่างประเทศ	เป็นแหล่งข่าวหลัก	1. แพทย์ นักวิชาการ นักประชาสังคม
เป็นแหล่งข่าวรอง	2. เจ้าหน้าที่รัฐระดับกระทรวงด้านดิจิทัลและการกีฬา	เป็นแหล่งข่าวรอง	2. นักธุรกิจในแวดวงอุตสาหกรรมอีสปอร์ต	เป็นแหล่งข่าวรอง	2. สำนักโพล สถาบันการศึกษา
เป็นแหล่งข่าวหลัก	3. สปอนเซ่อร์สินค้าและบริการธุรกิจเกม	เป็นแหล่งข่าวหลัก	3. บุคคลในวงการอีสปอร์ต เช่น นักแข่งขัน นักพากย์เกม นักรีวิว	เป็นแหล่งข่าวน้อย	3. ตัวแทนพ่อแม่ ผู้ปกครอง
เป็นแหล่งข่าวรอง	4. คอลัมน์นิสต์ และ นักธุรกิจแวดวงไอที	เป็นแหล่งข่าวรอง	4. เด็กและเยาวชนที่เป็นคนเล่นเกม เป็นแฟนผู้ชื่นชอบอีสปอร์ต	เป็นแหล่งข่าวน้อย	4. ข้าราชการ เจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ
เป็นแหล่งข่าวหลัก	5. เด็กเยาวชน นักเล่นเกม แฟนเกมอีสปอร์ต ต่างประเทศและ	เป็นแหล่งข่าวหลัก	5. นักธุรกิจ นักการตลาด	เป็นแหล่งข่าวน้อย	5. จิตแพทย์ หน่วยงานรัฐด้านสาธารณสุข
เป็นแหล่งข่าวปานกลาง	6. รายงานตัวเลขทางสถิติและการสำรวจจากหน่วยงานธุรกิจอี	เป็นแหล่งข่าวปานกลาง	6. เจ้าหน้าที่รัฐระดับกระทรวง กรม หน่วยงานรัฐ	n/a	6. n/a
เป็นแหล่งข่าวรอง	7. พ่อแม่ที่สนับสนุน ส่งเสริม และมีบุตรหลานที่เล่นเกม หรือ	เป็นแหล่งข่าวรอง	7. เน็ตไอดอล คอเกม คอลัมนิสต์หน้าข่าวเทคโนโลยี สังคม	n/a	7. n/a

หมายเหตุ สรุปประเด็นจากการศึกษาเนื้อหาข่าว บทความ ที่พบในระหว่างปี 2548-2560

ประเด็นหนึ่งที่สำคัญ คือ การสำรวจวาทกรรม ของอีสปอร์ต ที่ปรากฎ ผู้วิจัยไม่ได้เก็บเป็นฐานทางสถิติ เพียงแต่สรุปจากลักษณะของ “ภาษาข่าว+ภาษาบทความ และการสื่อสารความรู้” ที่พบในข่าว พบว่า มีการสื่อสารวาทกรรมเรื่องอีสปอร์ต ทั้งจากฝ่ายสนนับสนุนอีสปอร์ต และ ฝ่ายวิพากษ์/เตือนภัย หรือตั้งคำถามกับอีสปอร์ต

ดังนี้

วาทกรรมฝั่งสนับสนุนอีสปอร์ต	ถูกพูด-สื่อสารผ่าน
1. อีสปอร์ต เป็นกีฬา 2. นักกีฬาอีสปอร์ต คือตัวแทนประเทศและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ 3. เด็กติดเกม ไม่ใช่ นักกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬาอีสปอร์ต เป็นคนเล่นเกมคนละกลุ่มกัน (และธุรกิจอีสปอร์ต ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม) 4. อีสปอร์ต คือ กีฬาในโลกอนาคตของคนรุ่นใหม่/ดิจิทัล 5. อีสปอร์ต สามารถไปแข่งขันโอลิมปิก และมีความนิยมมากว่ากีฬาปกติ 6. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจระดับประเทศ สร้างรายได้มหาศาล 7. คนมองอีสปอร์ตว่าไม่ดี คือ คนที่อยู่ในโลกเก่า อคติ ไม่เกิดกว้าง หัวโบราณ 8. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจดิจิทัล ช่วยพัฒนาประเทศ สร้างรายได้มหาศาล	**<u>แหล่งข่าวหลัก :</u>** การกีฬาแห่งประเทศไทย, สมาคมไทยอีสปอร์ต ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต, พ่อแม่ที่มีลูกหลานเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต , นักเล่นเกมมืออาชีพ **<u>ในบริบท :</u>** การแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ต่างประเทศ มหกรรมการแข่งขันกีฬา (เช่น โอลิมปิก) , บริบทปัญหาเด็กติดเกม หรือ ประเด็นวิวาทะทางสังคมเรื่องปัญหาเด็กติดเกมจากการฝันที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ในบริบทข่าวเศรษฐกิจ เรื่องไทยแลนด์4.0 งานอาชีพคนรุ่นใหม่

วาทกรรมฝั่งวิพากษ์/ต้าน/เตือน อีสปอร์ต	วาทกรรมฝั่งวิพากษ์/ต้าน/เตือน อีสปอร์ต
1. อีสปอร์ต เป็นส่วนหนึงของปัญหาที่ทำให้เด็กติดเดม และอาจมีพฤติกรรมเสพติด 2. ชัยชนะในอีสปอร์ต คือเกมในคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่ชัยชนะที่ยั่งยืนในชีวิตจริง ที่มีเงื่อนไขกำหนดเป็นอุปสรรคมากมาย และควบคุม กะเกณฑ์ไม่ได้ดั่งใจเหมือนในเกม	**<u>แหล่งข่าวหลัก :</u>** หมอ นักวิชาการ นักประชาสังคม **<u>ในบริบท :</u>** ผลการสำรวจปัญหา สถานการณ์เด็กกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ไอที และสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิถีชีวิตของเด็กในปัจจุบัน

3. อีสปอร์ตจะยิ่งทำให้เด็กมีปัญหาและข้ออ้างในการเล่นเกมมากขึ้น และอาจนำไปสู่การติดเกมมากขึ้น 4. โอกาสที่จะเล่นเกม แบบได้เงิน มีรายได้จากเกมนั้นมีน้อยมาก และธุรกิจเกม ไม่ค่อยพูดถึงความเป็นไปได้นี้ 5. อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาที่ส่งเสริมสุขภาพให้ดีขึ้น 6. ผลประโยชน์ของอีสปอร์ต ส่วนมากตกอยู่ที่บริษัทต้นทาง ต่างชาติ เจ้าของบริษัทเกมและอุปกรณืไอทีตัวผู้เล่นจริงๆ ได้รับผลประโยชน์ในสัดส่วนน้อยกว่ามาก	ในบริบทงานวิจัย งานศึกษาทางวิชาการ

1.2 ปัญหา และ อุปสรรค ความพร้อม ไม่พร้อม ของประเทศไทยสำหรับ อีสปอร์ต

จากการสำรวจเนื้อหาของข่าว รายงาน บทความ ที่มีเนื้อหาของอีสปอร์ต พบว่า มีการพูดถึงเรื่องนี้ชในช่วงปี พ.ศ. 2555 ขึ้นมา โดยแรกเริ่ม คือ ปัญหาของการก่อตั้งตัววแทนสมาคมอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจเกม จากนั้น การอภิปรายเรื่องความพร้อมไม่พร้อมของอีสปอร์ตไทย จึงถูกขยายไปอีก 2 แนวทาง คือ การจัดการแข่งขันในประเทศ และการสนับสนุนอีสปอร์ตของรัฐบาล

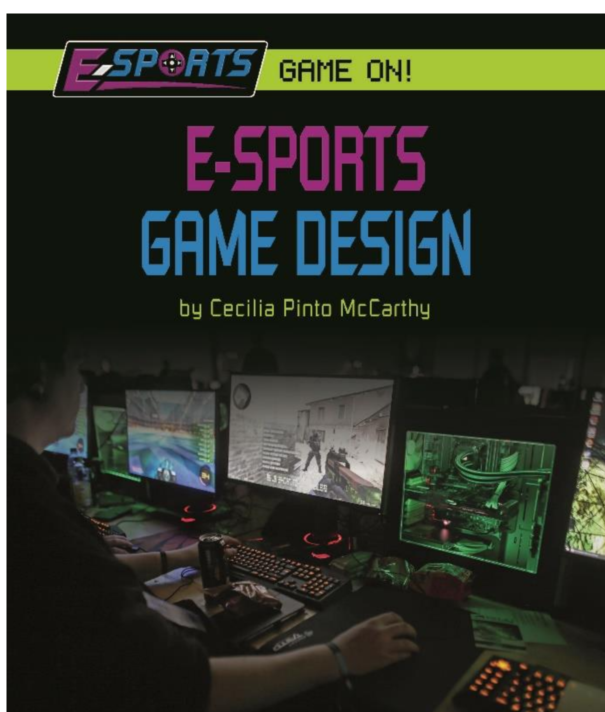
และจากนั้น ในช่วงปี 2556-2560 ประเด็นเรื่องปัญหาเด็กติดเกม ที่ยังคงเป็นปัญหาใหญ่ทางสังคมและการแพทย์ ก็ถูกยกมาอธิบายประกอบตีคู่ขนานกับคำถามที่ว่า ควรกำกับกิจกรรมอีสปอร์ตอย่างไรไม่ให้สร้างผลเชิงลบ ผลกระทบภายนอกให้สถานการณ์เด็กติดเกมจะยิ่งย่ำแย่ลงไปกว่าสถานการณ์เดิม

จากการศึกษา เอกสารของต่างประเทศ

1.2 การสรุป ผลกระทบทางบวกและทางลบจากธุรกิจอีสปอร์ต

การสำรวจเอกสาร (Document Research)

หนังสือ E-Sports Game Design (E-sports: Game On!) by McCarthy, Cecilia Pinto (2016) มีเนื้อหาสำคัญ ที่อธิบายถึง หลักการออกแบบเกม ว่า เกมที่มีลักษณะเน้นความสนุก ตื่นเต้น ท้าทาย และทดสอบความสามารถของผู้เล่น จะยิ่งทำทำให้เกมเป็นที่นิยมของนักเล่น โดยเฉพาะเกมกีฬา (FIFA) และ หลักการออกแบบเกมอีสปอร์ตนั้น จะออกแบบสำหรับ 2 กลุ่มเป้าหมาย คือ สำหรับผู้เล่น และ สำหรับผู้ชม เกมที่สำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบคือ ความตื่นเต้น เกมที่ดี จะต้องเล่นได้ง่าย และยากที่จะเอาชนะ (easy to pick up and hard to put down) และ มีลักษณะที่มำให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะจะต้องต้องฝชัมักษะทางด้านจิต และ ร่างกาย ด้วยความอดทน ยาวนาน (physical and mental skill and stamina) เนื่องจากเกมอีสปอร์ต ต้องการให้ผู้เล่น ใช้เวลากับเกม ให้ยาวนานมากที่สุด อันนำมาซึ่งรายได้ ระหว่างทางที่ผู้สร้างเกมจะได้รับ



ผู้ชมเกมส่วนมาก มักมีอายุระหว่าง 18-34 ปี ซึ่งหมายความว่าเกมอีสปอร์ตสามารถและบ่อยครั้งมีความรุนแรงแบบผู้ใหญ่ เกมมักจะถูกถ่ายทอดผ่านจอทีวีขนาดยักษ์ในอารีน่า (ฮอล์ขนาดใหญ่ซึ่งบรรจุคนดูได้หลายพันคน) ผู้ชมเกมบางคนอาจดูในสถานที่จัดงาน หรือผ่านสตรีมมิ่งออนไลน์ หรือรายการโทรทัศน์ที่บ้าน ดังนั้น การออกแบบหน้าตาเกม จะต้อง สะอาด เคลียร์ และมองเห็นได้ง่าย แคเร็คเตอร์จะมีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม เห็นได้ชัด เสมือนกำลังชมภาพยนตร์ ฉากของเกมจะต้องเด่นชัด และไม่มีองค์ประกอบที่รกสายตา การออกแบบสเปเชี่ยลเอฟฟเก ต้องออกแบบเส้นแสงสายฟ้าให้เด่นชัด และคมกริบ นั่นทำให้ผู้ชมรู้ได้ทันทีว่าการปะทะฟาดฟันกันในเกิดเกิดขึ้นหรือไม่ ตรวจุดใด และ หน้าจอแสดงผลตัวเลขคะแนน ต้องชัดเจนให้ผู้ชมสามารถติดตามได้ว่าใครทำแต้มได้เท่าไร

อุตสาหกรรมการออกแบบเกม มีผู้ที่เกี่ยวข้องมากมาย ตั้งแต่ นักอะนิเมเตอร์ คนวาดการ์ตูน นักออกแบบแคเร็คเตอร์ นักออกแบบเส้นเรื่อง ตรรกะ ของเกม (จุดเริ่มและจุดจบ) โปรแกรมเมอร์ ซาวด์ดีไซนเนอร์ นักโคดดิ้งเกม

การออกแบบเกม มีตั้งแต่ขั้นตอนก่อนผลิต ผลิต และหลังผลิต และหลังจากที่ผู้ผลิตพัฒนาเกมปล่อยเกมนั้นๆ สู่ตลาด เกมนั้นก็ตกเป็นของผู้เล่นและชุมชนของผู้เล่น ผู้พัฒนาเกมทำไดด้แต่สนับสนุนการสร้างชุมชน

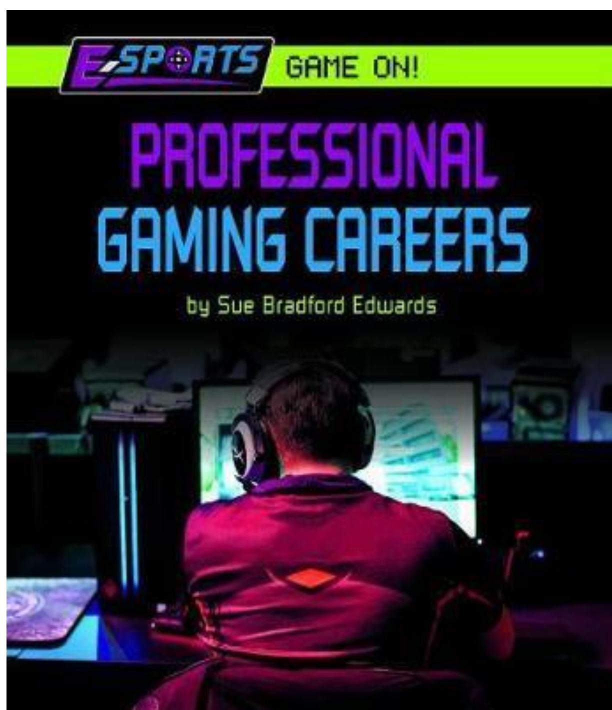
การจัดการชุมชนของผู้เล่นเท่านั้น และบางเกมก็อนุญาตให้ผู้เล่นแจ้งเตือนรายงานการเล่นที่ไม่เหมาะสมมายังผู้ผลิตพัฒนาเกมด้วย

เกมอีสปอร์ต มี 4 ประเภท คือ

1. Multiplayer online battle arena (MOBA) โดยที่ผู้เล่นทั้ง 2 ทีมจะควบคุมแคเร็คเตอร์ตัวละครของตนเอง แคเร็คเตอร์แต่ละตัวจะสามารถพัฒนาทักษะไปได้เรื่อยๆ จนสูงขึ้น เพื่อชัยชนะ ผู้เล่นจะต้องทำลายฐานของศัตรูให้พังย่อยยับ เช่น เกม Dota2, League of Legend
2. Fighting game (FG) คือเกมต่อสู้ตัวต่อตัว โดยใช้อาวุธ ตามแคเร็คเตอร์ที่ผู้เล่นชอบ
3. In first person shooter (FPS) ผู้เล่นจะมองเห็นคนอื่นผ่านสายตาของตนเอง และมีอาวุธ (ส่วนมากคือปืน) ในการยิงผู้เล่นคนอื่นที่เป็นศัตรู เช่นเกม Half life, Counter-Strike : Global Offensive
4. In real time strategy game (RTS) ผู้เล่นจะสร้างฐาน กองทัพของตนเอง จุดแข่งขันอาจจะคือการสร้างฐานะกองทัพของตนเองบนแผนที่ให้มากที่สุด หรือ ทำลายกองทัพของศัตรูคู่แข่งให้ได้

ปัญหาต่อไปในการออกแบบเกม คือ นอกจากเกมจะถูกออกแบบมาใช้เล่น ใช้ชมดูผ่านรายการถ่ายทอดสด แต่เป็นประเด็นปัญหาเรื่องอายุของผู้เล่นและผู้ชม เช่น เว็บแอพถ่ายทอดสดอีสปอร์ต อย่าง twich ที่จะอนุญาตให้เฉพาะ คนที่อายุ เกิน 18 ปีเท่านั้นที่จะรับชมได้ (ขณะที่ วัย 13-18 ปี ต้องได้รับอนุญาตจากพ่อแม่ หรือผู้ปกครองทางกฎหมาย) เช่นเดียวกันกับแพลทฟอร์มยูทูบว์ ซึ่งผู้ผลิตเกมจะต้องแน่ใจว่า การออกแบบเกมได้คำนึงถึงความเหมาะสมกับการออกแบบสำหรับการรับชมด้วย

หนังสือ เรื่อง Professional Gaming Careers (E-sports: Game On!) by Edwards, Sue Bradford (2016) บอกเล่าจุดเริ่มต้นของการเล่นเกมแบบมีอาชีพที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ ซึ่งมากกว่านักเล่นเกมเฉยๆ อย่างไรก็ตามคนส่วนมาก และตลาดรายได้ของบริษัทเกมส่วนมาก คือ ผู้เล่นเกม มากกว่าเป็นผู้ออกแบบเกม



อีสปอร์ตจะมุ่งเน้นสร้างเกมที่ทำให้ผู้เล่นอยาก กระหาย รู้สึกอยากเอาชนะทุกครั้งที่ลงมือเล่น และโดยปกติ เวลาที่ผู้เล่นกำลังจะเล่นแพ้ (เล่นกับคอม หรือ กับคนก็ตาม) จะมีภาพกราฟิกขึ้น ว่า "เป็นเกมที่ดี – good game" เพื่อปลอบใจผู้เล่นให้ไม่รู้สึกผิดหวัง และมีกำลังใจที่จะแก้มือ หรืออยากเล่นในรอบ ตาถัดไป

หนังสือเล่มนี้ ยกตัวอย่างกรณีนักเล่นเกมรายหนึ่งที่เล่นร่วมกับสมาชิกครอบครัว ว่าที่จริงแล้ว ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อสร้าง กระชับความสัมพันธ์เท่าใดนัก แต่ทำให้การเล่นเกมมีความสนุกสนานมากขึ้น และจริงๆ แล้วกรเล่นเกมร่วมกันในสมาชิกครอบครัวนั้น ก็ไม่ใช่สิ่งสาระสำคัญเท่าใดนักในการพัฒนาตนเองเป็นผู้เล่นมืออาชีพ (ตรงจุดนี้สำคัญมาก เพราะบริษัทเกมส่วนมาก มักอ้างว่า การเล่นเกมกับลูก จากพ่อแม่ และเด็ก ช่วยกระชับความสัมพันธ์ ความรักความอบอุ่นในครอบครัว) ซึ่ง จริงๆ แล้ว การเป็นผู้เล่นที่เก่งมืออาชีพนั้น ต้องอาศัยทักษะ การเล่นซ้ำๆ (innate skills)

เกมเมอร์ที่เก่ง จะต้องใช้เวลาหลายชั่วโมงเพื่อพัฒนาทักษะการเล่น และความสามารถในการ "โต้ตอบรวดเร็วกับเม้าส์และคีย์บอร์ด" จนคุ้นชิน และการเล่นที่เก่ง คือ การเรียนรู้จักจุดแข็งของแคเร็คเตอร์ แต่ละตัว (ซึ่งนั่นทำให้นักเล่นเกม ต้องใช้เวลามากขึ้นไปอีก เพื่อเรียนรู้ตัวละครที่ตนเองถนัด)

นักเล่นเกมที่กำลังจะพัฒนาทักษะการเล่น จะต้องเจอกับภาวะ "เก็บตัว" (introverted) เพื่อเล่นอย่างหนักหน่วง บ่อยครั้งจะต้องนั่งเล่นต่อเนื่องอย่างยาวนานจนกว่าจะถึงจุดที่ตนเองชนะ หรือพอใจ และกลายเป็นคนที่ดูน่ากลัว ต่อสมาชิกในบ้าน เพราะจะสวมหูฟัง หน้าตา ใจจดจ่อ และอยู่ในความเงียบของห้องส่วนตัว เพื่อตัดขาดตัวเองจากสิ่งรบกวนภายนอก

การฝึกซ้อมเกมประจำวันสำหรับผู้เล่นมืออาชีพ เป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะทีมที่เก่งๆ ระดับแชมป์ ทัวร์นาเม้นท์ ต้องฝึกซ้อมกว่าวันละ 12-14 ชั่วโมงต่อวัน (แต่ผู้เล่นบางคนอาจเล่นวันละ 4 ชั่วโมงเท่านั้น) ผู้เล่นบางคนแนะนำว่า การเล่นเพียงวันละ 4 ชั่วโมง จะดีที่สุด เพื่อป้องกันการเจ็บปวดทางสมอง แทนที่จะเล่นเก่ง ก็จะบาดเจ็บ(ทางสมอง) ไปแทน และมันจะเกิดปัญหาสำหรับเกมยุทธวิธี เช่น Star Craft และอันตรายจากเกมที่เมื่อเล่นไปนานๆ คือ ข้อนิ้วล็อก เอ็นอักเสบ และพักผ่อนไม่เพียงพอ

นอกจากการเล่นเกมวันละหลายชั่วโมงแล้ว นักเล่นเกมมืออาชีพ ต้องมีเวลาสำหรับการดู ชม ศึกษาทักษะการเล่นของผู้อื่น อีกวันละหลายๆ ชั่วโมง เพื่อหาความรู้ แนวทางการเล่น นำมาประยุกต์ใช้สำหรับตนเอง

หนทางหนึ่งที่จะหารายได้ นอกจากจะเล่นเกมเพื่อแข่งขันเอาเงินรางวัล คือ การสตรีมมิ่งโชว์การเล่นเกม เพื่อเรียกแฟนๆ มาดู ยิ่งมีคนดูมาก ก็จะยิ่งมีโอกาสที่โฆษณาจะมาลงในช่องของตนเอง นักเล่นเกมมืออาชีพต้องเจียดเวลาตรงนี้มาให้สำหรับการทำรายการสตรียมมิ่งของตนเอง จะต้องเรียนรู้วิธีการเช่นโชว์ พูดคุยกับแฟนๆ ที่กำลังดูการถ่ายทอดสด ซึ่งต้องใช้เวลามากพอควร กว่าที่ช่องของตนเองจะมีคนนิยมติดตามมาดู

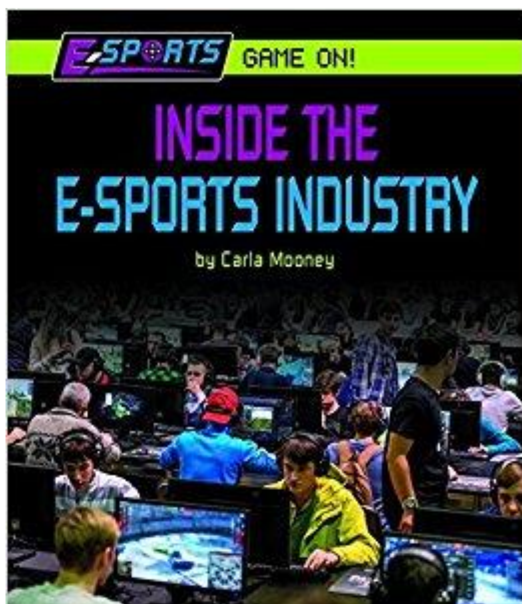
ไลฟ์ตรีมมิ่ง สปอนเซอร์ และการลงแข่งทัวร์นาเม้นท์ คือ วิธีการหารายได้ของนักเล่นเกม นักเล่นเกมมืออาชีพ ระดบับท๊อปทาเล้นท์ อาจหาเงินได้ปีละ 100,000 เหรียญต่อปี เพียงแค่การสตรีมมิ่งเกมเท่านั้น

ปัจจุบันนักเล่นเกมผู้หญิงก็เริ่มมีมากขึ้น และ ปัญหาก็คือ พวกเธอมักจะโดนล่วงละเมิด ทางวาจา สานตา หรือ การกระทำข้อความใดๆ ก็ตามระหว่างเล่นเกมเสมอ กระทั่งกับเพื่อนร่วมทีมด้วยกัน ปัจจุบันทีมอีสปรอตหญิงล้วนจึงเริ่มเป็นที่ต้องการและเริ่มแบ่งสายการแข่งขันเฉพาะหญิงออกไปเฉพาะ

มีตัวอย่างนักเล่นเกมที่อายุที่น้อยที่สุด คือ 16 ปี 2 เดือน ที่ชื่อ Sumaii Hassan Sayed ในปี 2015 เขาชนะทัวร์นาเท้นท์เกมนั้นและได้เงินรางวัลไปกว่า 1,639,867 เหรียญดอลล่าร์สหรัฐ

ปัจจุบันในหลายมหาวิทยาลัยอเมริกา เริ่มมีการให้ทุนการศึกษา สำหรับนักเล่นเกม เช่ มหาวิทยาลัย Morris University ที่เสนอเงินทุนการศึกษาเพื่อดึงดูดนักเล่นเกม ปีละ 19,000 เหรียญให้แก่คนที่ชนะทัวร์นาเม้นท์ใหญ่ๆ ของเกม League of Legend

หนังสือ เรื่อง **“Inside the E-Sports Industry (E-sports: Game On!)”** by Mooney, Carla **(2016) อ้างคำนิยามและถกเถียงเรื่องว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬาหรือไม่”** จาก บุคคล 2 ท่าน คือ Colin Cowherd ผู้ประกาศข่าวและรายงานการแข่งขันกีฬาจากช่องกีฬา ESPN ว่า **“ผมจะเลิกเป็นผู้ประกาศและทำช่องกีฬาแน่ๆ ถ้าวันหนึ่งผมต้องมารายงานข่าวการแข่งขันอีสปอร์ต”** ในปี 2015 จากนั้น แฟนๆ นักเล่นเกมก็โต้แย้งและถกเถียงทันควันว่า อีสปอร์ตก็เป็นกีฬาเช่นเดียวกันกับกีฬาอื่นๆ มันมีองค์ประกอบของ ความบันเทิง การแข่งขัน และการใช้ทักษะเช่นเดียวกับกีฬา เพียงแต่ไม่มีการออกกำลังกายทางกายภาพเฉกเช่นบาสเก็ตบอล เทนนิส ฟุตบอล หรือวอลเล่ย์บอล และคอเกมยังอ้างคำนิยามอีสปอร์ต ว่าเป็นกีฬา จาก “Sam Mathews” ผู้ก่อตั้งทีมเกมอีสปอร์ต ที่โด่งดัง ทีม Fnatic ว่า **“อีสปอร์ตคือ การแข่งขันที่ใช้เทคโนโลยีความจริงเพิ่มขยาย” (E-sport as “competition augmented by technology”)**



ธุรกิจอีสปอร์ตได้รับความนิยมอย่างมากในอมริกา เกาหลีใต้ และสิงคโปร์ ซึ่งเป็นประเทศต้นทางของบริษัทอีสปอร์ต ที่ทั่วโลกยอมรับ เด็กๆ วัยรุ่นปีละหลายล้านคนทั่วโลก เล่นเกมของสามประเทศนี้ และที่นิยมมากที่สุด ของอเมริกาและเกาหลีใต้ ธุรกิจเกมสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมหาศาล ในอเมริกา มีการออกวีซ่าให้แก่นักแข่งขันเกมอีสปอร์ตโดยตรง เพื่อสนับสนุนธุรกิจของอเมริกาผ่านทัวร์นาเม้นท์ใหญ่ ที่ยังช่วยดึงดูดเม็ดเงินจากผู้ชม นักท่องเที่ยว และ การพนันในรัฐที่ถูกกฎหมายที่อีสปอร์ตสามารถจัดให้มีการแทงพนันไปพร้อมๆ กับการแข่งขัน

ธุรกิจการตรีมมิ่ง ไลฟ์ บรอดคาส์ต ก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้เด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมเสพรับสารที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือ หันไปดูการคาสต์เกมมากขึ้นที่จะนั่งดูรายการโทรทัศน์ สปอนเซอร์ส่วนมาก ที่เกี่ยวกับบริษัทผลิตและจำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำหรับการเล่นเกม ต่างก็รู้สึกดีที่มีช่องทางในการโฆษณาอย่างเจาะจงไปที่กลุ่มนักเล่นเกม ก่อให้เกิดอาชีพใหม่ๆ มากมายที่สามารถสร้างรายได้จากธุรกิจ และลูกค้าของพวกเขา คือ กลุ่มเด็กและเยาวชน กระทั่งผู้ใหญ่วัยทำงาน 18-34 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่สร้างรายได้ให้อุตสาหกรรมมากที่สุด

อ้างอิงจากหนังสือชื่อ **“Inside the E-sport Industrial” ที่เขียนโดย Carla Mooney สำนักพิมพ์ Norwood House Press (2017, p4-7) คาร์ล่าอธิบายว่า กิจกรรมอีสปอร์ตนั้นจริงๆ เริ่มมีมานานตั้งแต่สมัยที่ผู้คนยังเล่นเกมตู้ ในลักษณะแข่งขันกัน เป็นชมรม กิจกรรม ในช่วงทศวรรษ 1970 แต่ตอนนั้นยังไม่เรียกว่าเป็นอีสปอร์ต เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2015 ในเดือนตุลาคม มีแฟนๆ กว่า 6,000 คน เข้าร่วมรับชม**

การแข่งขันอีสปอร์ตในสันสแควร์การ์เด้น เมืองนิวยอร์ก ซึ่งเป็นสนามบาสเก็ตบอลระดับเอ็นบีเอ ในตอนนั้นเอง ที่แฟนๆ ไม่ได้รับชมบาสเด็ตบอลหรือฮ๊อกกี้น้ำแข็ง แต่คือ การแข่งขันวิดีโอเกม

คาร์ล่า มูนี่ เจ้าของหนังสือเล่มนี้อธิบายว่า **อีสปอร์ต คือ "การแข่งขันของนักเล่นเกมระดับมืออาชีพ (นักเล่นเกมที่มีรายได้จากการเล่น เช่นเงินเดือน หรือเงินรางวัลจากการแข่งขัน) ที่เข้าแข่งขันกันในวิดีโอเกม เพื่อล่าเงินแข่งขัน เงินทุน หรือสิ่งของรางวัลกระทั่งเกียรติยศชื่อเสียง โดยเกมที่นิยมกันมากที่สุดตอนนี้ในระดับโลกคือ เกม League of Legend ซึ่งจัดแข่งขันในทัวร์นาเม้น EVO Evolution Championship ในระดับนานาชาติ เกมส่วนมากที่ใช้แข่งขันคือเกมต่อสู้ ยิง และผู้เล่นหลายคน"**

อีสปอร์ตได้กลายมาเป็นปรากฎการณ์สำคัญที่คอเกมทั่วโลกให้ความสนใจ ย้อนกลับไปจริงๆ ในปี 1972 แรกเริ่มกับเกม Pacman เกมอาร์เขด ตะลุยผ่านด่าน ได้จัดการแข่งขันที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด มีนักศึกษาราวสิบกว่าคนรวมตัวกันและเรียกการแข่งขันนี้ว่า "Intergalactics Spacewar Olympic" ซึ่งจัดในห้องแล็บโดยใชเกมสเปซวอร์ในการแข่งขัน โดยของรางวัลคือสมาชิกนิตยสารเดอะโรงลิ่งสโตนฟรีหนึ่งปี

ทศวรรษถัดมา ผู้คนเล่นเกมวิดีโอตามบ้านเรือน การแข่งขันมักจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน แข่งกันในครอบครัว ระหว่างเพื่อน เพื่อเอาชนะแต่ละแมทช์หรือสะสมแต้มอันดับ และมีการตั้งชื่อผู้เล่นกัน

จุดเริ่มต้นเกมออนไลน์ ใน1990 เปลี่ยนวิถีการเล่นของผู้คนเข้าสู่อินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้เล่นแปลกหน้าจำนวนมาก เข้าร่วมการแข่งขันบนเซอร์เวอร์เป็นต้นมา

ในต้นศตวรรษที่ 20 หรือ ปี ค.ศ. 2000 ธุรกิจอีสปอร์ต เสมือนถูกเปิดศักราชด้วยประเทศเกาหลีใต้ ตั้งแต่ปี 1995 จนถึงปี 2005 เกาหลีใต้ โดยเอกชนได้ลงทุนไปกว่า 32.5 พันล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐในการสร้างระบบพื้นฐานอินเทอร์เน็ตตลอดทั่วทั้งประเทศ ทำให้เกาหลีใต้วันนี้มีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่สูงสุดในโลกและอัตราความเร็วอินเทอร์เน็ตสูงสุดในโลก นั่นทำให้เกาหลีใต้มีค่าบริการอินเทอร์เน็ตที่ถูกมาก ซึ่งนั่นทำให้ร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นแหล่งชุมนุมของบรรดาวัยรุ่น ในต้นปี 2000 ก็เกิดชุมชนคนเล่นเกมขึ้นมาและเริ่มคุยกันเรื่อง **"ทักษะในการเล่นเกม" มากขึ้นกว่าเดิม**

ช่วงนั้นเองที่เกมสตาร์คราฟท์กำลังเป็นที่นิยมขึ้นมา ซึ่งเป็นเกมแนวยุทธวิธีการวางกลหมากการต่อสู้ ซึ่งเป็นของบริษัทบลิซซาร์ดเอ็นเตอร์เทนเม้นท์ และเริ่มเรียกกิจกรรมการแข่งขันนี้ว่าลีก ให้แข่งขันเล่นเกมสตาร์คราฟท์

ทัวร์นาเม้นท์นี้ได้รับความนิยมทันทีตามร้านค้าอินเทอร์เน็ตค่าเฟ่ต่างๆ และขยายไปสู่การจัดการแข่งขันในโรงแรม และสนามกีฬา โดยในปี 2004 มีการเรียกผู้ชมได้กว่าหนึ่งแสนคนในเมืองปูซาน เกาหลีใต้ผ่านงานแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ สตาร์คราฟ์ที่มีผู้เล่นระดับมืออาชีพเข้าร่วม ในช่วงเวลานั้นเองที่ผู้เล่นส่วนมากตระหนักดีว่าเกาหลีใต้เป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่สำหรับต้นแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

ในปี 2000 เกาหลีใต้ได้ทำให้คอเกมรู้จักกับการแข่งขันที่ชื่อว่า เวิล์ดไซเบอร์เกมส์ ซึ่งเป็นการจัดทัวร์นาเม้นท์การแข่งขันระดับนานาชาติครั้งแรก ใน 17 ตัวแทนประเทศที่เข้าร่วมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม มันเปรียบเสมือนโอลิมปิกสำหรับนักเล่นเกมอีสปอร์ต โดยมีการแข่งขันใน 5 เกมสำคัญ คือ เอจออฟเอ็มไพร์ 2 , ฟีฟ่า 200 , เควก3 อารีน่า, สตาร์คราฟท์ วอร์บลัด, และ อันรีลทัวร์นาเม้นท์ ที่ขัดในปี 2013 อีกครั้ง และมีนักเล่นเกมเข้าร่วมกว่า 800 คนจาก 70 ประเทศ

คาร์ล่า ผู้เขียนหนังสือ “Inside the E-sport Industrial” (2017, p 12-14) อธิบายถึง “ลักษณะเกมที่เล่นฟรี” เรียกว่า “Free-to-play” ซึ่งหมายถึงเกมที่โหลดให้ผู้เล่นได้เล่นฟรีในตอนแรก จากนั้นสักเดือนหรือสองเดือนหลังจากที่ผู้เล่นเล่นไปถึงระดับหนึ่ง ก็อาจจะจ่ายเงินสัก 50 เหรียญดอลล่าร์สหรัฐ เพื่อไปในอีกระดับ (อาจเป็นการอัพเกรดเวอร์ชั่น ด่าน หรือเลเวลา กระทั่งการซื้อของหรือปลดฉาก ด่านบางฉาก ความสามารถเพิ่มเติมบางอย่าง) จากนั้นก็อาจจะใช้เงิน จ่ายซื้ออะไรอีกสัก 50 เหรียญ ในขั้นถัดไป เกมพวกนี้ คือารหารายได้ในเกม (in-game purchase) เพื่อใช้เงินจ่ายซื้อของ ไอเท็ม

แต่เกมอย่าง ลีกออฟเลเจ้นด์ หรือ โดต้า2 ไม่เหมือนกับเกมแบบ “turn-based game” เกมเปลี่ยนตาหลังหมดเวลา เพราะเกมนี้ผู้เล่นจะต้องเล่นกันแบบเรียลไทม์ ในกระแสเคลื่นอไหลของเวลาจริงๆ ในปัจจุบันและมุ่งเน้นการสร้างทรัพยากร การวางกลยุทธ์ การป้องกัน การโจมตี ในเวลาเดียวกัน และต้อสู้กับคู่ตรงข้ามและทุกๆ ครั้งที่เข้ามาเล่น สภาพแวดล้อมเหล่านี้ก็จะเปลี่ยนแปลงไปทุกครั้ง

โดยใช้เวลาเพียงไม่กี่ปี อีสปอร์ต 148 ล้านคนคือแฟน คอเกมทั่วโลกที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ในปี 2016 และเติบโตมากกว่า 10 % ในแต่ละปี

ธุรกิจอีสปอร์ต กลายเป็นกิจกรรมการแข่งขั้น อีเว้นท์งานขนาดใหญ่ บริษัทออแกไนเซอร์จัดงานต่างๆ ต่างก็วิ่งเข้าหาบริษัทเกม และเอเจนซี่ เพื่อจัดการแข่งขันเพื่อสร้างรายได้ และการประชาสัมพันธ์ โดยมีบริษัทเกม และเครือข่ายธุรกิจคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ และสปอนเซอร์สนับสนุน ตัวเลขมูลค่ารายได้ในปี 2016 พบว่าอีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้ทั่วโลกกว่า 900 ล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐ (ตามการอ้างอิงของ SuperData) ซึ่งถือว่ามีมูลค่าสูงมาก

ลีกและทัวร์นาเม้นท์ สำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตกลายเป็นสนามล่าเงินรางวัลจากผู้เล่นและเป็นแหล่งโฆษณาสร้างรายได้จากบริษัทเกม สปอนเซอร์ต่างก็ระดมเงินทุนมาเป็นรางวัล สินค้าต่างๆ พยายามเข้ามาสนับสนุนและชิงพืนที่สื่อโฆษณา

เกมทัวร์นาเม้นท์ที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่ง คือ ESL GARENA PARIS ในปี 2016 มีสถิติผู้ชมกว่าหนึ่งล้านคนผ่าน และในปี 2015 มีคนดูกว่า 36 ล้านคนทั่วโลกรับชมการแข่งขันเกมลีกออฟเลเจ้นด์ ซึ่งตัวเลขนี้สูงกว่าการถ่ายทอดสดบาสเก็ตบอลเอ็นบีเอนัดชิงชนะเลิศเสียด้วยซ้ำไป

ข้อแตกต่างของการเข้าร่วมทัวร์นาเม้นท์ที่นักีฬาอีสปอร์ตอ้าง คือ พวกเขาสามารถเลือกร่วมเล่นเกมได้มากกว่าหนึ่งเกมในแต่ละทัวร์นาเม้นท์ ขณะที่นักกีฬาบาสเก็ตบอลกลับเลือกเล่นได้เพียงอย่างเดียว คือ บาสเก็ตบอล

นอกจากนี้ เกมพับบลิชเชอร์ (ผู้เผยแพร่จำหน่ายเกม) แต่ละเจ้า ค่าย ก็จะเลือกจัดกิจกรรมทัวร์นาเม้นท์ของตนเอง เช่น บริษัท Valve ก็จะจัดการแข่งขันเกมของตนเอง คือ Dota2 ส่วนค่ายบลิซซาร์ด ก็จะจัดทัวร์นาเม้นท์สำหรับเกมสตาร์คราฟท์ เป็นต้น

สปอนเซอร์สนับสนุน

ด้วยจำนวนผู้ชมที่มีมาก นั่นเป็นสิ่งที่ดึงดูดโฆษณาสินค้าและบริการ ซึ่งให้การสนับสนุนทั้งทีมผู้เล่น ตัวผู้เล่น ผู้พากษ์เกม นักข่าว ผู้จัดการทีมและอีกมากมาย ซึ่งจะมีลักษณะเดียวกันกับการเซ็นต์สัญญานักกีฬา เช่น นักกีฬาฟุตบอลที่มีการเซ็นต์สัญญากับสปอนเซอร์เพื่อเป็นพรีเซ็นเตอร์สินค้านั้นๆ

การถ่ายทอดสดอีสปอร์ต (live streaming) นั้น เป็นที่นิยมอย่างมากโดยผู้ให้บริการแพลทฟอร์มไลฟ์บรอดคาสต์ ที่ชื่อ twitch.com ผลการสำรวจสถิติค้นพบว่า คนดูเป็นเพศชายที่มีอายุ ระหว่าง 18-25 ปี คิดเป็น 75% ในภาพรวมทั่วโลก (สถิติจากแหล่งที่ไม่ได้อ้างอิง) การถ่ายทอดสดนั้นสามารถทำให้ผู้ชมมองเห็นการเล่น ทักษะ เทคนิคของผู้เล่น มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเสมือนการแอบดูการฝึกซ้อมของเหล่าเกมเมอร์ โดยที่ผู้ชมไม่ต้องเล่นเกม แต่ดูคนอื่นเล่น ก็มีความบันเทิง และนักเล่นเกมสามารถที่จะสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กับแฟนๆ ได้ผ่านโปรแกรมแชท หรือสนทนาหน้าจอสดๆ เป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างรายได้ให้กับนักเล่น ซึ่งเขาจะได้ส่วนแบ่งจากสปอนเซอร์ และโฆษณาที่สอดแทรกเข้ามา ส่วนผู้ชม ก็จะใช้เวลากับการรับชมเสมือนดูรายการโทรทัศน์

ธุรกิจที่ขยายตัวจากการเล่นเกมอีสปอร์ตชิงเงินรางวัล คือ การพนัน คล้ายๆ กับการพนันฟุตบอล หรือแข่งม้า อีสปอร์ตก็มีลักษณะเดียวกัน คือ ผู้ชมสามารถเลือกที่จะดูการแข่งขันเฉยๆ หรือ ลงพนันขันต่อได้ผ่านระบบออนไลน์หน้าจอ ปัญหาเรื่องนี้ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่เข้มงวดครอบคลุม แต่มีข้อกังวลว่า เด็กและเยาวชนที่รับชมการถ่ายทอดสดการแข่งขัน สามารถที่จะแทงพนันได้โดยไม่มีข้อกำกับทางเทคโนโลยีและกฎหมายที่เข้มงวด

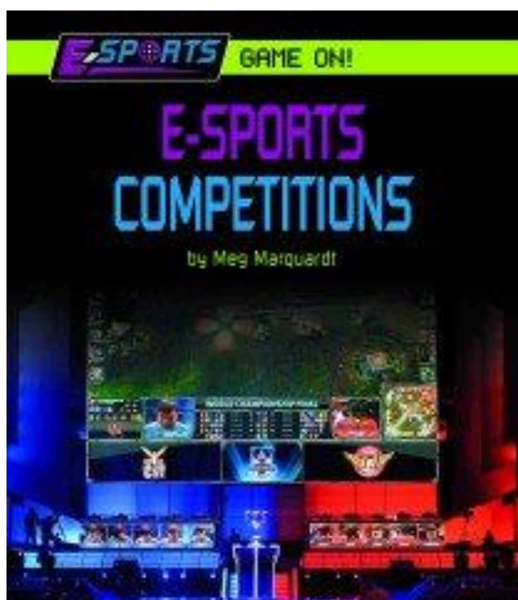
ปัจจุบัน ยังยอมรับกันในหลายประเทศ ว่า การพนันผ่านอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย เว็บไซต์ผู้ให้บริการรับแทงพนันส่วนมาก ยังไม่มีมาตรการควบคุมอายุของผู้เล่น หรือ ตำแหน่ง สถานที่ของผู้ทาง ว่าอยู่ในเงื่อนไขของกฎหมายมลรัฐที่อนุญาตให้มีการพนันได้หรือไม่ ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละรัฐ ดังนั้นเว็บไซต์จึงจัดระบบแจ้งเพื่อทราบเพื่อให้ผู้แทงรู้ตัวเองว่ากำลังแทงพนันโดยที่อายุเท่าไร เพื่อป้องกันการละเมิดหรือเจอกับผู้เล่นพนันที่อายุไม่ถึงเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด

มีสถิติว่าการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์ แกมเค๊าเตอร์สไตรค์เมื่อปี 2015 มีคนดูอย่างน้อย ราว 3 ล้านคน ร่วมแทงพนันในการถ่ายทอดสดดังกล่าง

การแข่งขันอีสปอร์ตในระยะหลังพบว่ามีการใช้สารกระตุ้นเพิ่มมากขึ้น เช่น ยา Adderall เพื่อกระตุ้นการตื่นตัวของสมองขณะแข่งขัน และแม้จะไม่มีหลักฐานยืนยันว่าสามารถช่วยให้สมองดีขึ้น แต่ก็ยังไม่มีการศึกษาถึงผลกระทบข้างเคียงของการใช้ยา การแข่งขันอีสปอร์ตบางทัวร์นาเม้นท์ใหญ่ๆ จึงใช้การตรวจสอบสารกระตุ้นเพื่อป้องกัน

ปัจจุบัน เกมอีสปอร์ตมีปัญหามากขึ้นเนื่องจากมีการล็อกผลการแข่งขัน ที่ไปเชื่อมโยงกับธุรกิจการพนันออนไลน์ ทำให้การกำกับดูแลเป็นไปได้ยากมากขึ้น เนื่องจากพนันเกิดขึ้นทั้งในออนไลน์และออฟไลน์ และยากที่จะจับพิรุธสอบสวนได้ ทำให้หากค้นพบว่ามีการล็อกผลแข่งขันล่วงหน้าจริง จะโดนสั่งแบนตลอดชีวิตจากการแข่งขันอีสปอร์ต และเคยมีกรณีที่จับนักเล่นพนันชาวเกาหลีใต้ได้ (ชื่อ Lee “Life” Seung Hyun ปี 2016 ที่รับเงินค่าจ้างกว่าหกหมื่นเหรียญเพื่อล้มผลการแข่งขัน)

หนังสือ เรื่อง E-Sports Competitions (E-sports: Game On!) by Marquardt, Meg (2016)



อธิบายถึงจุดเริ่มต้นจริง ๆ ของ การแข่งขันวิดีโอเกม ในปี 1972 มีการจัดที่ชื่อว่า “Intergalactic Space = war Olympics” และนับว่านั่นคือกิจกรรมอีสปอร์ตครั้งแรกของโลก ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด

แต่ปัจจุบัน การแข่งขันวิดีโอเกมนั้น เข้มข้ม จริงจังมากขึ้น ผู้เล่นจะต้องซ้อมอย่างหนัก และมีอุปกรณ์เครื่องเล่นราคาแพง คุณภาพดี ในระดับไฮเอนด์ และปัจจุบันการเล่นเกมสามารถทำได้ในอุปกรณีหลากหลายชนิด แท้แต่มือถือสมาร์ทโฟน

การแข่งขันสามารถกระทำได้จากบ้าน และการเล่นจากที่บ้านก็สามารถช่วยเพิ่มระดับคะแนนตลอดเวลาในห้องนอน เพราะฉะนั้นมึนจึงสามารถแข่งขันกับใครก็ได้บนโลกใบนี้และมีแฟนๆ กำลังรับชมการแข่งขันนั้นทั่วโลกเช่นกัน

ปัจจุบันมีธุรกิจที่เปิดอินเทอร์เน็ตเกม คาเฟ่ ในเกาหลีใต้และอเมริกา และกลายเป็นแหล่งที่วัยรุ่นไปเตร็ดเตร่ใช้เวลาว่าที่ร้านเกม กลายเป็นธุรกิจใหม่

ผู้เล่นเกมจะใช้เวลาอย่างมาก เล่นเกมเพื่อสร้างอันดับและคะแนนสูงๆ ในชุมชน นั่นเป็นสิ่งที่พวกเขาได้ฝังตัว กบดานเล่นไปเรื่อยๆ เมื่อคะแนนสูงมากพอ เขาอาจจะถูกแมวมองคัดเข้าร่วมทีมอีสปอร์ตไปแข่งขันก็ได้

ลักษณะเช่นนี้ คือ การเล่นเกมเพื่อผลักดันตัวเองให้ถูกมองเห็นและยอมรับในชุมชนโลกเสมือนจริง เป็นวิธีการที่ต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก เสมือนการถูกคัดตัว ที่จะมีความตื่นเต้นและจริงจังสำหรับผู้เล่น

หนังสือเล่มนี้อธิบายว่า การเตรียมการแข่งขันที่ดี ต้องมี

- อุปกรณ์ที่ดี ที่มีหน่วยความจำ แรมมากๆ หน้าจอขนาดใหญ่ เม้าส์ความเร็วสูง คีย์บอร์ดที่ทนทาน และการ์ดจอ ซีพียูประสิทธิภาพสูง
- มีสปอนเซอร์สนับสนุนการแข่งขัน ซึ่งอาจจะจ่ายเงินเดือน ค่าตั๋วเครื่องบิน ค่าโรงแรมที่พัก ค่าเช่าบ้าน หากมีการเก็บตัวฝึกซ้อม และสปอนเซอร์อาจจะได้รับส่วนแบ่งกรณีที่แข่งขันชนะและมีการแบ่งรายได้
- ทีมเวิร์ค เนื่องจากนักเล่นเกมส่วนมากแข่งขันกับตนเองมาคนเดียวโดยตลอด แต่ในโลกของอีสปอร์ตนั้น มีคู่ต่อสู้มากมายให้ฝึกฝีมือ ดังนั้นโอกาสที่จะชนะในทีมการแข่งขัน คือการทำงานเป็นทีมเดียวกัน ซึ่งจะต้องเรียนรู้ที่จะวางแผนและรับบาทบาทหน้าที่ของตนเองในการแช่งชัน

ในการแข่งขันจริง ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่ทำการโกงผลการแข่งขันมาจากภายนอก ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนืออำนาจของผู้เล่น และผู้จัด หากมีระบบป้องกันที่ดีเพียงพอ ผู้จัดจะสามารถจัดให้มีการแข่งขันที่ปลอดภัยมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่ในข้อเท็จจริง คือ เราไม่มีทางที่จะรู้ว่าจะมีการโกงผลการแข่งขัน หรือแทรกแซงได้อย่างไร

การโกงการแข่งขัน (cheats and match fixing) โทษคือแบนออกจากการแข่งขันตลอดชีวิต การโกงนั้นมี 2 แบบ คือ ล้ม/ลอกผล และโกงด้วยซอฟต์แวร์

แนวโน้มการแข่งขันอีสปอร์ตจะเพิ่มความสะดวกสบายและมีทัวร์นาเม้นท์มากขึ้น โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันมีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะทำให้ผุ้เล่น เข้าถึงเกมเมื่อใดก็ได้ ไม่จำกัดเฉพาะที่บ้านหน้าจอคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ก็เป็นแนวโน้มที่จะส่งสัญญาณว่าอีสปอร์ตจะขยายตัวไปที่กลุ่มผู้เล่นทุกกลุ่มที่มีโทรศัพท์

โดยสรุปจากการทบทวนเอกสารจากหนังสืออีสปอร์ต 4 เล่ม พบว่า กิจกรรมอีสปอร์ตมีพัฒนาการมาตามลำดับ และเพิ่มขึ้นด้วยจำนวนผู้เล่น คนดู และขนาดของธุรกิจที่ใหญ่ขึ้นมาก เต็มไปด้วยการส่งเสริมและผลักันจากอุตสาหกรรม ผู้เล่น และคนดู แลกกฎหมาย การกำกับดูแลเป็นเรื่องที่อุตสาหกรรมเกมยังไม่ได้มีมาตรการเฉพาะที่เข้มงวดมาก กลายเป็นปัญหาในเชิงสังคมค่อนข้างมาก เนื่องจากอุตสาหกรรมทำให้เด็กและเยาวชนหันไปเล่นเกมมากขึ้น จนกลายเป็นพฤติกรรมเสพติดที่ยากจะแก้ปัญหา

ปัจจุบันปัญหาเรื่องการกำกับอีสปอร์ต ค่อนไปในทางการกำกับดูแลกันเองโดยผู้จัด ผลิต จำหน่ายเกมและบริษัทเอกชน โดยมุ่งหวังเพื่อขยาย ต่อยอดธุรกิจเกมให้มีรายได้มากขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า องค์ประกอบที่เข้ามาเพิ่มเสริมเติมในอีสปอร์ต คือ การตลาด การจัดการแข่งขัน เงิน

รางวัล และ การประกอบสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ผู้ชนะ

เทคนิคที่ทำให้อีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น คือ การยกเกมให้เป็นของผู้เล่นอย่างแท้จริง การสนับสนุนสร้างชุมชนของคนเล่นเกม และ การหาสปอนเซอร์สินค้าและบริการ มาร่วมจัดการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ ที่ดูว่าจะไม่มีทางสิ้นสุด เนื่องจากเกมอีสปอร์ตส่วนมากเป็นเกมจบปลายเปิด คือ ต้องแข่งขันกับคู่แข่งไปเรื่อยๆ ที่อาจเก่งกว่า ใหม่กว่าเมื่อไรก็ได้

อีสปปอร์ตมีองค์ประกอบของ เกม การแข่งขัน การถ่ายทอดสด การสร้างชุมชน การสร้างคนดู การสร้างแฟนคลับ การสร้างความท้าทายไต่อันดับ การสร้างระบบลีก ทัวร์นเม้นท์ การล่าถ้วยรางวัลที่เต็มไปหมดตลอดปี การทำรายการทีวีโชว์ การถ่ายทอดสดการฝึกซ้อม การโกง การล็อกผล การพายแพ้ออกจากวงการ และการมีผู้เล่นหน้าใหม่ๆ เข้ามาตลอดต่อเนื่องทุกๆ วันซ้ำกันอย่างนี้ นี่คือวงจรธุรกิจของอีสปอร์ตที่กำลังดำเนินในปัจจุบัน

ประเด็นสำหรับอนาคตของอีสปอร์ต ที่อุตหกรรม เฝ้ารอคอย คือ (1) การขยายวงการอีสปอร์ไปทั่วโลก (2) การจัดงานกีสปอร์ตให้ใหญ่ เงินรางวัลมาก และมีลักษณะเป็นอีเว้นท์ที่เลียนแบบมหกรรมกีฬา การเป็นตัวแทนระดับชาติเข้าร่วมการแข่งขัน (3) ปัญหาเรื่องการโกง การใช้สารกระตุ้น (4) การพัฒนาระบบกฎหมาย การกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง (5) การพัฒนาระบบสัญญา ความลับ ความเท่าเทียม การป้องกันการทุจริต และไม่ยุติธรรมในสมาพันธ์ผู้ประกอบการและผู้เล่นอีสปอร์ต เป็นต้น

แผนผังการวิเคราะห์ผลกระทบภายใน-นอก เชิงบวกเชิงลบของอีสปอร์ต
(positive/negative of internality-externality impact of e-sport)

* ผู้วิจัย สรุปจากเนื้อหาของข่าวและบทความ และตำรา เอกสารข่าวจากต่างประเทศ ประกอบคำสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่าง

	ผลกระทบภายใน externality impact		ผลกระทบภายนอก internality impact	
องค์ประกอบหลัก	**เชิงบวก**	**เชิงลบ**	**เชิงบวก**	**เชิงลบ**
ตัวผู้เล่น	มีความเพลิดเพลิน, รู้สึกได้รับชัยชนะ, ตอบสนองความต้องการทางจิตใจ, เกิดรายได้ หากเก่งมีฝีมือและทักษะ และการสนับสนุนจากครอบครัวที่ดี สามารถผันตัวเองจากผู้เล่นไปสู่นักออกแบบ/นัวตกร	หากไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เสี่ยงต่อการติดเกม ใช้เวลากับเกมมาก ขาดปฏิสัมพันธ์กับโลก และผู้คนในชีวิตจริง และเกิดผลเสียต่อสุขภาพ และมีโอกาสติดพนัน	มีความเพลิดเพลิน, รู้สึกได้รับชัยชนะ, ตอบสนองความต้องการทางจิตใจ, เกิดรายได้ หากเก่ง มีฝีมือและทักษะ	เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาพโดยรวมของประชากรเด็กและวัยรุ่น ที่เสี่ยงต่อมีพฤติกรรมเสพติดเกม และนำไปสู่ต้นทุนการรักษาสุขภาพจิต การเยียวยาและการสูญเสียพลเมือง และเสียดุลทางเศรษฐกิจโดยไม่จำเป็น เป็นภาระสังคม
ครอบครัว/คนใกล้ชิด	หากเลี้ยงดูอย่างเข้าใจ จะสามารถกำกับควบคุม และแนะนำไปในทางที่เกิดประโยชน์ได้ ด้วยทักษะการเลี้ยงดู วินัย และการสนับสนุนอย่างมีกฎเกณฑ์และสมดุล	หากติดเกม ครอบครัวมีปัญหา เกิดความไม่เข้าใจ พ่อแม่ต้องเสียเวลา เงินทองในค่าใช้จ่ายสำหรับการรักษาเยียว	หากเลี้ยงดูอย่างเข้าใจ จะสามารถกำกับควบคุม และแนะนำไปในทางที่เกิดประโยชน์ได้ ด้วยทักษะการเลี้ยงดู วินัย และการสนับสนุนอย่างมีกฎเกณฑ์และสมดุล	หากเลี้ยงดูอย่างเข้าใจ จะสามารถกำกับควบคุม และแนะนำไปในทางที่เกิดประโยชน์ได้ ด้วยทักษะการเลี้ยงดู วินัย และการสนับสนุนอย่างมีกฎเกณฑ์และสมดุล
บริษัทเกม/ต้นทางอุตสาหกรรม	ซื้อ นำเข้า ตัวแทนลิขสิทธิ์ สร้างรายได้ ส่วนแบ่งกำไรมหาศาลจากธุรกิจเกม และอุปกรณ์คอมฯ จุดกระแสตื่นตัวในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต	หากไม่กำกับดูแล มีมาตรการรับผิดชอบต่อสังคม จะสูญเสียความเชื่อใจ วางใจจากพ่อแม่ และผู้ปกครอง และโดนต่อต้านจากประชาสังคม ผู้บริโภคที่ตะหนักและเท่าทัน	หากส่งเสริมเรื่องการเล่นเกม การรู้เท่าทัน การวางกฎเกณฑ์ ระบบ กติกา และการใช้สื่ออย่างเท่าทัน จะทำให้เด็กมีวินัยในการเล่น และช่วยลดปัญหาเด็กติดเกมได้	หากส่งเสริมแต่การแข่งขัน ไม่ลงทุนสร้างสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยี นวัตกรรม จะทำให้เด็กติดแต่เล่นเกมและหมดโอกาสพัฒนาทักษะทางด้านวิชาชีพ นวัตกรรม/เจ้าของเทคโนโลยี
บริษัทเกม/ปลายทางอุตสาหกรรม	ได้กำไรมหาศาลจากการลงทุน ผลิตพัฒนาเกม สร้างรายได้จากเศรษฐกิจดิจิทัลและได้ดุลย์การค้าทางเศรษฐกิจดิจิทัล (โดยเฉพาะ จีน เกาหลีใต้ ฮ่องกง สิงค์โปร์ และอเมริกา)	- หากมีการกำกับที่เข้มงวดและเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจ จะทำให้มีโอกาสแข่งขันกับต่างชาติได้น้อย *** ข้อนี้ ต้องเปรียบเทียบกับกฎหมาย และบริบทของแต่ละประเทศ ***	บริษัทสร้างกำไรจากเศรษฐกิจดิจิทัล นำรายได้เข้าสู่ประเทศมหาศาล และกลายเป็นแหล่งต้นทางนวัตกรรมดิจิทัล ก้าวนำและมีอำนาจทางเทคโนโลยีเกมและอุตตสาหกรรมดิจิทัล	หากในประเทศ รัฐ สังคม ไม่มีการกำกับทางเทคโนโลยี สังคม และการส่งเสริมการรู้เท่าทัน มีโอกาสเสี่ยงที่ประชากรเด็กและเยาวชน จะเสี่ยงมีพฤติกรรมเสพติดเกม หากไม่มีระบบสภาพแวดล้อมทางอุตสาหกรรม ที่ดี จะเสี่ยงต่อการถูกขโมย เลียนแบบเทคโนโลยี

สรุปโดยผู้วิจัย ธาม เชื้อสถาปนศิริ และ คณะ (2561) จากการสำรวจข่าว/บทความ ปี 2548-2560 การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และการสำรวจเอกสารต่างประเทศ

แผนผังการวิเคราะห์ข้อกฎหมายที่สำคัญเกี่ยวกับอีสปอร์ต
(e-sport concern legal issues)

* ผู้วิจัย สรุปจากเนื้อหาของข่าวและบทความ และตำรา เอกสารข่าวจากต่างประเทศ ประกอบคำสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่าง

	ในระดับข้อตกลง/ มาตรฐานของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต		ในระดับข้อกฎหมายกำกับโดยตรง	
รายละเอียด	เนื้อหา	รายละเอียด	เนื้อหา	รายละเอียด
อายุผู้เล่น	/ 18 ปี เข้าร่วมการแข่งขันได้ 13-18 ต้องได้รับความยินยอม ต่ำกว่า 13 ปีไม่แนะนำ	เป็นข้อตกลงในระดับสากล ร่วมกันของสมาคมอีสปอร์ตนานาชาติ และการแข่งขันในระดับทัวร์นาเม้นท์ใหญ่ๆ	X ยังไม่มีการกำกับโดยตรง แต่มีบัญญัติในกฎหมาย COPPA ของอเมริกา และบางกฎหมายปกป้องคุ้มครอง สิทธิและความปลอดภัยของเด็กเยาวชน	มีความพยายามที่จะพัฒนากฎหมายโดยเฉพาะ เช่นในฮ่องกงและเกาหลีใต้ (ยังไม่แล้วเสร็จ อยู่ในขั้นตอนการศึกษาและพัฒนา)
การพนัน	<> ภายใต้เงื่อนไขและบริบทของประเทศ สถานที่นั้นๆ สามารถมีได้	โดยปกติ จะไม่มีการพนัน และยังไม่ยอมรับในหลายๆ ประเทศ เนื่องจากมีปัญหาในการกำกับอายุผู้ร่วมเล่น และ ตัวตนของผู้เล่นพนัน และการควบคุมรายได้ ภาษียังทำยาก	X ห้ามโดยเด็ดขาดโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ที่อายุไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และห้ามโฆษณาไปยังกลุ่มอายุต่ำกว่า 18 ปีด้วย	มีความพยายามที่จะพัฒนากฎหมายโดยเฉพาะ เช่นในฮ่องกงและเกาหลีใต้ (ยังไม่แล้วเสร็จ อยู่ในขั้นตอนการศึกษาและพัฒนา)
การล้มการแข่งขัน การล็อกผลการแข่ง	X ไม่อนุญาต ไม่สามารถยอมรับได้ต่อการล็อกผลการแข่งขัน แต่ยัง ไม่มีโทษในทางกฎหมาย	ไม่อนุญาต หากตรวจสอบพบจะขึ้นบัญชีและสั่งแบนการเข้าร่วมแข่งขันตลอดชีวิต หรือถอนบัญชีจากเกมเซอร์เวอร์ทั้งหมด แล้วแต่กรณี	X ยังไม่มี	/ หากเป็นกรณีกีฬา รัฐบาลและหน่วยงานอาจสั่งแบน พัก หรือห้ามเข้าร่วมกิจกรรมอีก
การใช้สารกระตุ้น	X ไม่อนุญาต ไม่สามารถยอมรับได้ต่อการใช้สารกระตุ้นทางสมอง	- หากมีการกำกับที่เข้มงวดและเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจ จะทำให้มีโอกาสแข่งขันกับต่างชาติได้น้อย *** ข้อนี้ ต้องเปรียบเทียบกับกฎหมาย และบริบทของแต่ละประเทศ ***	X ยังไม่มี	/ หากเป็นกรณีกีฬา รัฐบาลและหน่วยงานอาจสั่งแบน พัก หรือห้ามเข้าร่วมกิจกรรมอีก

สรุปโดยผู้วิจัย ธาม เชื้อสถาปนศิริ และ คณะ (2561) จากการสำรวจข่าว/บทความ ปี 2548-2560 การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และการสำรวจเอกสารต่างประเทศ

เว็บไซต์ www.lawinsport.com เป็นเว็บไซต์ที่ศึกษา ตีพิมพ์บทความเผยแพร่เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับอีสปอร์ต เรื่อง "An overview of eSports Explosion and legal issues arising from it" โดย by: Andrew Nixon Daniel Geey Jonny Madill Published 09 February 2016 Authored สรุปประเด็นทางกฎหมายที่สำคัญ ที่กฎหมายอีสปอร์ต ควรพูดถึง (สถานการณ์เรื่องกฎหมายของอีสปอร์ตในแต่ละประเทศ โดยเฉพาะอเมริกานั้นยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเรื่องอีสปอร์ต มีเพียงแต่การใช้มาตรฐานทางอุตสาหกรรมในการจัดการแข่งขันที่ยอมรับกัน)

เช่น ประเด็นเรื่อง สิทธิของผู้เข้าร่วมแข่งขัน, เรื่องการจัดตั้งสหภาพแรงงานของผู้เล่น (ผู้ประกอบอาชีพนักเล่นอีสปอร์ต) เรื่องการพนันในเกมกีฬาอีสปอร์ต เรื่องการล็อกผลการแข่งขันล่วงหน้า หรือล้มแมทซ์ด้วยการรับจ้าง ที่มีการแทรกแซงจากเจ้ามือหรือตัวผู้เล่นเองก็ตาม เรื่องเงินเดือน ค่าจ้าง การควบคุมงบประมาณการจัดการแข่งขัน สัญญา และความโปร่งใสของอัตราจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตที่ตรวจสอบได้ เรื่องเงินที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจถ่ายอดสดและโฆษณา เรื่องกฎระเบียบข้อบังคับของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เรื่องธรรมาภิบาลและการกำกับดูแลอีสปอร์ตในอุตสาหกรรมกับหน่วยย่อยๆ ที่เกี่ยวข้อง เรื่องการใช้สารกระตุ้นในการแข่งขัน เรื่องการจัดลีก และทัวร์นาเม้นท์ที่มีความถูกต้องและเหมาะสม และเรื่องสัญญาที่เป็นธรรมที่ผู้เล่น นักกีฬาอีสปอร์ตจะได้รับจากค่ายเกมหรือทีมสนับสนุนที่มีสปอนเซอร์ เป็นต้น

ขณะที่เอกสารสไลด์ ของ ทนายความ อีสปอร์ต ชื่อ Jas Purewal ที่อยู่ในอุตสาหกรรมเกมและกฎหมาย ได้บ่งชี้ถึงกฎหมายอีสปอร์ต (eSports: EU/international law and regulation) https://www.slideshare.net/jaspurewal/esports-euinternational-law-and-regulation?from_action=save

เมื่อเมษายน 2016 (ดูในสไลด์แชร์) ว่า ประเด็นทางกฎหมายที่ยังมีความสงสัยว่า เรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างแข่งขันนี้ กฎหมายควรเข้ามากำกับเช่นไร เช่น

- การคัดเลือกตัวแทน เข้าร่วม เข้าเล่น ควรใช้มาตรฐานใดบ้าง หรือการประท้วง วอ์คเอ๊าท์ ควรมีข้อกำหนดเงื่อนไขอย่างไร

- รายได้ของผู้เล่น ที่เล่นฟรีแบบไม่ได้เงินเดือน หรือได้สิ่งอื่นๆ ตอบแทน

- ความไม่เท่าเทียมของมาตรฐานการจัดเวทีแข่งขันต่างๆ

- กฎหมายกำกับเรื่อง ผู้เล่น ทีม การถ่ายทอดสด การเป็นสปอนเซฮร์ การเป็นผู้จำหน่ายหรือผู้จัดอีเว้นท์แข่งขัน

- การโกงผลการแข่งขัน การล็อกผลการแข่งล่วงหน้า การใช้ยา/สารกระตุ้น และ การพนันที่ผิดกฎหมาย

- the issue of **players' rights** and the formation of an overarching **player union** (including the provision of minimum player contract terms); as betting markets develop, **integrity issues** such as **match and spot fixing**, use of **insider information** and in-game cheating will come to the fore;
- **salary caps, cost controls** and **salary transparency**;the collective distribution of **commercial and broadcasting monies** amongst teams and players;
- **disciplinary matters** and **stakeholder disputes**; the creation of robust **governance and regulatory frameworks** (a functioning governing body, or set of regional governing bodies);
- **doping** (specifically in relation to cognitive enhancement substances which help players stay responsive and alert for longer periods) will become headline news;
- being '**fit and proper**' to run a team and/or a league; the need for **contractual stability** for players and teams, and issues surrounding **player inducements/ poaching**.

และเอกสารวิเคราะห์เรื่องกฎหมายในอีสปอร์ต จาก (https://kisacoresearch.com/)

โดยหน่วยงานชื่อ ifrah -law -ของอเมริกา ก็วิเคราะห์สภาพปัญหาหลักทางกฎหมายของอีสปอร์ต คือ เรื่องการกำกับพนันออนไลน์ การจัดลีก การแข่งขัน ผู้เล่น เงินเดือน รายได้ สภานที่และสภาพแวดล้อมการแข่งขัน การโกงผลการแข่ง ฯลฯ เหล่านี้ว่ายังไม่มีกฎหมายกำกับ เพียงแต่มีการใช้มาตรฐานข้อตกลในวงการอีสปอร์ต ที่ยังไม่ได้มีการวางมาตรฐานที่ตรงกัน

รายงานของ Ifrah ชื่อ "**The Ifrha Guide to eSport Law**" ได้ศึกษา "สภาพแวดล้อม กฎระเบียบ และข้อกำกับ" ธุรกิจอีสปอร์ต และพบว่า สมาคม หรือองค์กร อีสปอร์ต เช่น The Korea e-Sports Association ("KeSPA") ซึ่งก่อตั้งในปี 2012 ในฐานะองค์กรดูแลกันเอง กำกับกันเองในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

ประกอบไปด้วย 25 กลุ่มย่อย และ KeSPA มีกฎระเบียบกำกับอยู่บ้าง เช่น เรื่อง ระบบอันดับคะแนน เงินเดือนขั้นต่ำสำหรับนักแข่งขันมืออาชีพ และการโปรโมทการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ ในรูปแบบของ KeSPA

อีกองค์กร คือ The World eSports Association ("WESA") ที่เป็นองค์กรจัดตั้ขึ้นมาเป็นส่วนกลาง เพิ่งตั้งในปี 2016 เพื่อที่จะรวบรวมผู้เล่นมืออาชีพทั่วโลก และบ่มเพาะ สร้างมาตรฐาน สร้างตัวแทน (คล้ายๆ สหภาพ) ของกลุ่มผู้เล่นเกมมืออาชีพ สร้างมาตรฐาน โดยมีตัวแทนกว่า 30 องค์กรเข้าร่วม เพื่อร่วมกันสร้างสภาผู้เล่นอีสปอร์ตระดับอาชีพ โดยเป็นระบบความสมัครใจ และไม่มีอำนาจกำกับบังคับสมาชิก

รายงานฉบับเต็มของ Ifrah เผยแพร่สาธารณะ ในเว็บไซต์ https://www.ifrahlaw.com โดยมเนอหาบางส่วน ศกษพบว เรื่องกฎหมายของกีฬาอีสปอร์ต นั้น สามารถใช้กฎหายอเมริกาที่มีอยู่เดิม คือ กฎหมาย Professional and Amateur Sports Protection Act 1992 มาอนุโลมบังคับใช้ได้ แต่เนื้อหาสาระของมันสุ่งเน้นการกำกับการแข่งขัน การเล่นเกมพนันมากกว่าที่จะพูดเรื่องการแข่งขันอีสปอร์ตที่ปลอดภัย

ในอเมริกา มีการตั้งคณะกรรมการกำกับการเล่นเกม(พนัน) เช่น ที่ รัฐเนวาด้า ซึ่งมีบ่อนการพนันที่ถูกกฎหมายกระจายเต็มพื้นที่รัฐ (land-based casinos) คือ “Nevada Game Commision” เป็นองค์กรกลางกำกับการพนัน ซึ่งจะออกกฎระเบียบต่างๆ ในการกำกับผู้ประกอบการคาสิโน ผู้เล่น และเจ้ามือบ่อน และมีสาระสำคัญเรื่องที่น่าสนใจ คือ “การเก็บข้อมูล พฤติกรรม การเล่นของผู้เล่น ทั้งเรื่องความถี่ บ่อย ของการเล่นเม็ดเงินที่ใช้ ข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ ซึ่งจะต้องเก็บไว้อย่างน้อย สืบค้นย้อนหลังได้ 5 ปี”

ในรายงาน ของ Ifrah มีการนิยาม แยกออกระหว่าง “อินเทอร์เน็ตเกม” ซึ่งหมายถึง เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต กับ “อีสปอร์ต” ซึ่งจะมีความหมายเพิ่มเติมเรื่องการจัดการแข่งขัน

นิยาม อีสปอร์ต ของ Ifrah คือ **“เกมผจญภัยบุคคลที่หนึ่ง ที่ผู้เล่นรับภารกิจคล้ายกับทหารที่ต้องต่อสู้รบ หรืออื่นๆ เกมแบบนี้หรือคล้ายๆ แบบนี้ มีเรื่องราว สามารถเริ่มต้นเล่นที่บ้าน หรือ ในมหกรรมการแข่งขันขนาดใหญ่ ที่มีทีม ผู้เล่น ผู้จัดการ และสปอนเซฮร์เกมผู้สนับสนุน ผู้เล่นที่โดดเด่นจะได้รับการคัดเลือก และการได้รับการสนับสนุนทางสปอนเซอร์ มีการถ่ายทอดสดผ่านโทรทัศน์หรืออินเทอร์เน็ต ”**

> eSports are first-person adventure games, where players embark on fantasy quests or military-style missions. These games that began as in-home entertainment have exploded into a professional sport, replete with teams, favorite players, and sponsors. Outstanding players are recruited to professional teams or granted individual sponsorships. As in any other sport, sponsors develop their own professional teams and enter those teams into tournaments all over the world. Individuals and companies investing in teams include individual millionaires and billionaires, NBA and NFL stars, Coca-Cola, Alibaba, and PokerStars.
>
> Fans can follow tournaments both in-person and online, although online viewing reigns supreme. Online tournaments are broadcast from platforms such as YouTube and Twitch, Amazon's rapidly growing online video platform. Today, Twitch is the leading eSports viewing platform, regularly featuring tournaments and allowing players to broadcast their gameplay while providing commentary. Broadcasting allows players to build up a following among fans and for fans to become intimately involved

with their favorite players. Twitch has also teamed up with Turner Broadcast Systems (TBS), to simultaneously broadcast tournaments online and on cable television during select, high-profile tournaments. A 24-hour eSports channel is scheduled to launch in late 2016 in the U.K. and Ireland and will reach an estimated 37 million homes.

การวิเคราะห์ความพร้อม-ไม่พร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแลอีสปอร์ต

สรุปโดยผู้วิจัย ธาม เชื้อสถาปนศิริ และ คณะ (2561) จากการสำรวจข่าว/บทความ ปี 2548-2560 และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

เอกชน/บริษัทเกม

ความพร้อม

-ผลักดันให้มีการแข่งขันภายในประเทศ และ ต่างประเทศ
-มีสมาคมฯ เป็นองค์กรกลาง กำกับดูแลสมาชิก และข้อบังคับ
-พร้อมสร้างทีม ชมรมอีสปอร์ต

ความไม่พร้อม

- กฎระเบียบ มาตรการป้องกันคุ้มครองเด็กในอีสปอร์ต
- การถูกกำกับดูแลจากประชาชน ประชาสังคม
- ความสามารถในการกำกับบริษัทเอกชนเจ้าของเกม เจ้าของนวัตกรรมที่ส่วนมากเป็นของต่างชาติ

รัฐบาล/หน่วยงานรัฐ/จนท.

ความพร้อม

-สนับสนุนให้เกิดอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศ
-รับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาอยู่ในการกีฬาแห่งประเทศไทย
-มีการจดทะเบียนสมาคมไทยอีสปอร์ต
-กระทรวงดีอีสนับสนุนในเชิง เศรษฐกิจ

ความไม่พร้อม

-องค์ความรู้ นวัตกรรม การสร้างสภาพแวดล้อมทาง กฎหมาย สังคม เทคโนโลยี และทางเศรษฐกิจที่ปลอดภัย สำหรับเด็กและเยาวชน
-สังคมไทยเป็นผู้รับใช้เทคโนโลยี ปลายทางตามหลังการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของประเทศเจ้าของนวัตกรรม
-หน่วยงานรัฐอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องยังไม่มีความตระหนักถึงปัญหาของอีสปอร์ต

ภาควิชาการ/ประชาสังคม

ความพร้อม

- ประชาสังคมเริ่มตื่นตัวตระหนักในปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และมีการศึกษาวิจัยในเชิงนโยบายและการกำกับดูแล

ความไม่พร้อม

-ขาดองค์ความรู้ด้านอีสปอร์ต ขาดการศึกษาในระยะเริ่มต้น เท่าทันสถานการณ์ และสามารถนำไปใช้ได้
-ขาดงบประมาณสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่องอีสปอร์ต
- ขาดการสนับสนุน การสื่อสารสาธารณะสร้างความเข้าใจเรื่องอีสปอร์ตรอบด้านแก่ฝ่ายวิชาการ และประชาสังคมที่ทำงานด้านการปกป้องคุ้ม ครองเด็กและเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อ
- การสื่อสารสร้างความรู้ความเข้าใจต่อหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง

สถานศึกษา/ครู/ผู้บริหาร

ความพร้อม

-โรงเรียนที่มีเด็กชื่นชม ชอบ เล่นเกม และสามารถจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในโรงเรียนได้

ความไม่พร้อม

-การกำกับดูแลอีปสอร์ต เด็กเล่นเกมจากที่บ้าน ในโรงเรียน และการรู้เท่าทันธุรกิจบริษัทเกม
- ขาดมาตรการวิธีการพลิก เบนความสนใจในการเล่นไป สู่การพัฒนาโปรแกรมเมอร์ อุตสาหกรรมเกม
- มาตราการป้องกันเด็กติดเกมจากกิจกรรมอีสปอร์ต
-การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ

พ่อแม่/ผู้ปกครอง

ความพร้อม

-พ่อแม่บางกลุ่มที่มีฐานทาง เศรษฐกิจ กำลังความรู้ และทักษะการเลี้ยงลูก และเปิดรับทาง เทคโนโลยี

ความไม่พร้อม

-พ่อแม่ส่วนมาก ขาดความรู้ความเข้าใจและมองเห็นผลดี ผลลบ ผลกระทบตลอดทั้ง ภาพ ของเส้นทางนักเล่นเกม
-การรับมือกับเทคโนโลยีและภาวะเศรษฐกิจที่เป็นเงื่อนไข
-การรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันธุรกิจที่เล็งหวังผลกำไรจากการเล่นเกมของเด็ก
- การแก้ไขปัญหาเดิม คือ เด็กติดเกม ทัศนคติของการมองเด็กติดเกม และความรู้ในเชิงต้นทุน “กว่าจะได้เป็น” นักกีฬาอีสปอร์ต

หน่วยงานกำกับดูแลโดยตรง

ความพร้อม

- ขณะนี้มีเฉพาะการกีฬาแห่งประเทศไทยที่ทำการกำกับดูแล

ความไม่พร้อม

-การกีฬาแห่งประเทศไทย มิใช่หน่วยงานเดียวที่มีสิทธิ์ผูก ขาดการกำกับดูแลอีสปอร์ต
-ขาดการกำกับว่าหน่วยงานใดนอกเหนือจากกระทรวงท่องเที่ยวฯ จะมามีส่วนกำกับดูแลในเชิงสังคม
-ขาดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยตรง เพื่อการปกป้องเด็กและเยาวชนจาก กิจกรรมอีสปอร์ต

ธาม เชื้อสถาปนศิริ หัวหน้านักวิจัย และ พิริยา เพ็ชรแก้ว, มัณฑนา ต่านมะลิ ผู้ช่วยนักวิจัย

ภายใต้การสนับสนุนวิจัย จาก สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย สรุปได้ว่า ปัจจัยที่เป็นตัวบ่งชี้ ความพร้อม ไม่พร้อมของการส่งเสริม กำกัด จำกัด หรือพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทย นั้น ขึ้นอยู่กับสภาพปัญหาสำคัญดังต่อไปนี้

1. ปัญหาของอีสปอร์ตที่ถูกอ้างถึงบ่อย คือ ปัญหาเรื่องเด็กติดเกม และ โอกาสที่เด็กจะล้มเหลวมากกว่าเป็นผู้ชนะหรือสร้างรายได้จากเกม นอกนั้นก็เรื่องเด็กตกเป็นเหยื่อของธุรกิจ การพนัน การล็อกผลการแข่งขัน และการปกป้องเด็กและเยาวชน

2. รูปแบบการกำกับดูแลอีสปอร์ต ยังเป็นแบบ การกำกับกันเอง ผ่านการรวมตัวของสมาคมผู้ประกอบการธุรกิจ และ การกำกับตนเองของเอกชน

3. การกำกับส่วนมาก มี 2 ระบบ คือ 1. การกำกับ/กรอบเกณฑ์เรื่องการแข่งขัน 2. การกำกับความเป็นสมาชิกขององค์กรในเรื่องผลประโยชน์

4. การกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยหน่วยงานรัฐในต่างประเทศ ยังไม่มีรูปแบบชัดเจน โดยมากคือการ “รับรอง/รับทราบ” อนุญาตให้จัดการแข่งขันได้

5. ไม่มีกฎหมายเฉพาะที่ใช้บังคับกับกิจกรรมอีสปอร์ต หลายประเทศอยู่ในกระบวนการพัฒนากฎหมาย (เช่น เกาหลีใต้ ฮ่องกง อเมริกา)

6. การกำกับดูแล ส่วนมากคำนึงถึง อายุของผู้เล่น ความยินยอมเข้าร่วม การไม่ใช้ยากระตุ้น การไม่โกง/ล็อกผลแข่งขัน และมารยาทในการแข่งขัน

7. มาตรการทางภาษียังไม่มีการคำนึงในหลายประเทศ ไม่ปรากฎชัดว่า มีการเรียกเก็บภาษีจากใบอนุญาต หรือส่วนแบ่งรายได้เช่นไรให้รัฐ

8. การกำกับเรื่องการถ่ายทอดสด การคาสต์เกม ยังไม่มีมาตรฐานที่เป็นกฎหมาย คงเป็นมารยาททั่วไป

9. การพนันออนไลน์จากการเล่นเกมอีสปอร์ต ในหลายประเทศยังเป็นปัญหาและผิดกฎหมาย เนื่องจากรัฐบาลกลางไม่สามารถควบคุมธุรกรรมได้

10. ค่ายเกมและผู้ให้บริการส่วนมาก ระบุชัดเจนลงใน “เงื่อนไขการใช้งาน” สำหรับผู้เล่น เช่นเรื่องการเปิดบัญชี อายุ ข้อมูลส่วนตัว และความยินยอม

11. ยังไม่มีมาตรการในการเรียกเก็บภาษีจากรัฐบาลท้องถิ่น ต่อธุรกิจอีสปอร์ตที่สามารถสร้างรายได้จากนอก/ในประเทศที่ไม่ใช่ของตน

12. ความชัดเจนที่รองรับเป็นกีฬา สถานการณ์ล่าสุด คือ คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งเอเชีย ได้ประกาศบรรจุให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 ที่อินโดนีเซีย และเป็นกีฬาชิงเหรียญทองในเอเชียนเกมส์ 2022 ที่ประเทศจีนอย่างเป็นทางการ

13. ผู้ประกอบการธุรกิจเกมในไทย ยังไม่มีมาตรการรับผิดชอบ แก้ไขเยียวยา หรือป้องกันเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมที่มากเกินไป

14. มีการรับรองทัวร์นาเม้นท์เกมในระดับนานาชาติ เป็นองค์กรร่วมกันของประเทศสมาชิก และไทยอยู่ในนั้นด้วย แต่สมาคมอีสปอร์ตยังไม่มี ระเบียบมาตรการใดที่เป็นการกำกับดูแล

15. ยังไม่มีแนวปฏิบัติ หรือมาตรฐานเรื่องการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในสถานศึกษา เนื่องจากเป็นเรื่องใหม่ แต่บางโรงเรียนในอเมริกามีการจำกัด

16. ยังไม่มีรัฐบาลใด ไหน ยอมรับว่าเป็นกีฬา (แต่ยอมรับว่าเป็นเกมการแข่งขันวิดีโอ) เป็นกิจกรรมเศรษฐกิจดิจิทัล (แต่มีสื่อ ธุรกิจ และผู้เล่นยอมรับ)

สิ่งที่น่าสังเกต เรื่องแหล่งข่าวที่ใช้ในการนำเสนอข่าว พบว่า แหล่งข่าวในแวดวงการอีสปอร์ตนั้น ไม่มีความหลากหลายเท่าที่ควร ส่วนมากเป็นแหล่งข่าวที่มาจากแวดวงเกม ผู้ประกอบการอีสปอร์ต ผู้จัดการแข่งขัน ตัวแทนจำหน่ายและออกแกไนเซอร์ผลิตเกม “ยังไม่พบแหล่งข่าว และแหล่งข้อมูลเนื้อหาที่พูดเรื่องการกำกับอีสปอร์ตในเชิงนโยบาย” ยกเว้นจากทางฝั่งหมอ ที่พูดเรื่องการกำกับการใช้อุปกรณ์ และการควบคุมดูแลบุตรหลานในวันเด็กให้ใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันและภายใต้การเลี้ยงดูที่ระมัดระวังของพ่อแม่

สิ่งที่ควรเป็นข้อแนะนำจากงานวิจัย สำหรับสื่อมวลชน คือ ควรพิจารณาประเด็นอีสปอร์ตให้เกิดความรอบด้าน สมดุล เท่าทัน เพราะเท่าที่พบจากการสำรวจเนื้อหา กลายเป็นว่าข่าวส่วนมากมุ่งไปทางสนับสนุน รายงานสถานการณ์เพียงผิวเผิน ว่าอีสปอร์ตดำเนินการไปถึงไหน อย่างไร ไม่ค่อยมีรายงานพิเศษ ที่พูดถึง “อีสปอร์ตในแง่มุม ของความเป็นกีฬา จริงๆ หรือไม่ หรือ เส้นทางผิดพลาด ล้มเหลว เสี่ยง และโอกาสที่เด็กคนหนึ่งๆ จะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ”

สื่อควรนำเสนอในประเด็นเรื่องผลกระทบ การกำกับดูแลอีสปอร์ต และ ช่วยแสดงให้เห็นชัดเจนว่า เส้นทางอาชีพ กว่าจะได้เป็นนักกีฬา ต้นทุนเงิน เวลา สุขภาพ ที่ต้องลงทุนไปกับกีฬาอีสปอร์ต กฎหมายและสภาพแวดล้อมทางการกำกับดูแลนั้น มีอย่างไรบ้างในต่างประเทศ เป็นการชี้นำผู้ที่เกี่ยวข้องในระดับนโยบาย มากกกว่าแค่จะรายงานข่าวตามแหล่งข่าวฝ่ายธุรกิจที่มุ่งหวังการสื่อสารการตลาด สร้างกระแสนัดเล่นและโฆษณาการแข่งขันแต่เพียงอย่างเดียว

การนำเสนอข่าวอีสปอร์ตในเชิงลึกที่เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากที่พบในช่วงการศึกษา เป็นการอ้างจากคำพูดของแหล่งข่าว ที่ไม่เห็นชัดเจนว่า การส่งเสริมให้เด็กเล่นเกม หรือ การส่งเสริมให้บริษัทเกม ออแกไนเซอร์ จัดการแข่งขันนั้น จะส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในฐานะผู้สร้างได้อย่างไร เพราะปัจจุบัน สื่อนำเสนอโดยมุ่งเน้นในมิติเดียว คือ “การแข่งขันอีสปอร์ต” เท่านั้น

ส่วนที่ 2 เพื่อวิเคราะห์สรุปปัญหา ของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริม กิจกรรมอีสปอร์ตให้ปลอดภัยต่อเด็กเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา สำรวจเอกสารชิ้นสำคัญ คือ **"E Sport rules-and-regulations" ของ** **www.ie-sf.org** **https://www.ie-sf.org/rules-and-regulations/**

หน่วยงาน The International e-Sports Federation เป็นหน่วยงานที่กำกับดูแลและยกระดับมาตรฐานของกิจกรรมอีสปอร์ตในระดับนาชาติ

นอกจากนี้ สมาพันธ์ ยัง ได้ "คัดเลือกนิยามอีสปอร์ต" เอาไปไว้แสดงในหน้าเว็บไซต์ 2 นิยาม คือ

1. **["Electronic sports (also known as sports or competitive gaming) is a term for organized video game competitions, especially between professionals. The most common video game genres associated with electronic sports are real- time strategy (RTS), fighting, first-person-shooter (FPS), and multiplayer online battle arena (MOBA). Tournaments provide both live broadcasts of the competition, and cash prizes to competitors."]** – ***Wikipedia***
2. **Esports is the compound word from "Electronic" and "Sports", and is a general term to describe a competitive sport performed by using IT & Communication technologies such as PC, Display Equipment, Network and other electronic devices. Just as other sport disciplines, it includes mental abilities, such as psychological attitude for victory and processing of tactics, as well as physical abilities such as agile control of devices, and contends for victory through these abilities. Currently, with the need to attract young generation to custom sports field, esports is being recognized by international sports society.**
   - International e-Sports Federation

นิยามที่ 2 ที่สมาพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ คือ

"อีสปอร์ต คือ มาจาก 2 คำ คือ อิเล็กทรอนิกส์ และ กีฬา ซึ่งเป็นคำที่ใช้อธิบายการแข่งขันที่กระทำผ่านไอทีและสื่อสารผ่านเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล,

อุปกรณ์แสดงผล เครือข่าย และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์” ก็คล้ายกับแก่นของกีฬา มันอาศัยทักษะทางสมอง เช่น ทัศนคติจูงใจในการได้ชัยชนะ ผ่านการวางแผน และความสามารถในการควบคุมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ได้ชัยชนะ ตอนนี้เป็นที่นิยมและดึงดูดจากคนรุ่นใหม่ เป็นที่ตระหนักในบรรดาสังคมของกีฬา”

ซึ่งกฎระเบียบของสมาพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ จะคำนึงถึงกฎ การกำกับ 3 เรื่องสำคัญ คือ
- กฎระเบียบ ธรรมนูญประเทศสมาชิก (ซึ่งมี 47 ประเทศ รวมไทย)
- การใช้สารกระตุ้น (Anti-doping regulation)
- การแข่งขัน (Competition Regulation)

IeSF
International e-Sports Federation

IeSF Competition Regulations
(As of August 2017)

Table of Contents

Chapter 6 Players

Article 19 (Players)

1. Players shall uphold the spirit of fair play, non-violence, act professionally, and obey the direction of referees.

2. Both online and offline insults or threats of any kind against other players shall be forbidden.

3. If players have problems during matches, they may raise their hands and a referee will assist them.

4. If a replay save function is available, players should save replays after the match has ended.

Article 20 (Age)

1. The age of players is determined by "Match Rules" (Appendices) for each title.

2. Players, as well as other members of national delegations, under 18 (the age of minority in the host country) shall be accompanied by a duly responsible adult, who can also be a member of the same delegation.

เป็นที่น่าสังเกตว่า ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องเกณฑ์อายุของผู้เล่นอีสปอร์ต เพียงแต่กำหนดว่า ต้อง "เหมาะสมเข้ากับข้อกำหนดของแต่ะทัวร์นาเม้นท์" แต่มีแนะนว่า หากเป็นอายุ 18 ปี หรือต่ำกว่า 18 ปี ก็จะต้องมีการรับผิดชอบ ยินยอม และปกป้องคุ้มครอง นำพามาร่วมโดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง

[เนื้อหาที่คำนึง ถึง คือ Table of Contents

Chapter 1 General Rules Article 1 (Official Name) Article 2 (Rights related to the World Championship) Article 3 (Period and Venue of the World Championship) Article 4 (Rights related to the Official Name and others)

Chapter 2 National Team Organization Article 5 (Process of National Team Organization) Article 6 (Official Referees and Records) Article 7 (Misconduct)

Chapter 3 Participation Article 8 (Participation Application) Article 9 (Participation in the World Championship)

Chapter 4 Match Titles Article 10 (Official Titles) Article 11 (Demonstration Titles)

Chapter 5 Match Operation and Stadium Article 12 (Operation of Matches) Article 13 (Operation Method of Matches) Article 14 (Player Availability, Breaks and Absence) Article 15 (Schedule and Draw for Brackets) Article 16 (Referees) Article 17 (Stadium) Article 18 (ID Pass to Access Stadium)

Chapter 6 Players Article 19 (Players) Article 20 (Age)

Chapter 7 Uniform Article 21 (Uniform Regulation)

Chapter 8 Scoring and Awarding Article 22 (Ranking) Article 23 (Scoring) Article 24 (Division of Awards) Article 25 (Method of Awards)

Chapter 9 Opening and Closing Ceremonies Article 26 (Invitation) Article 27 (Ceremony Schedule) Article 28 (Composition and Operation of Ceremonies)

Chapter 10 Broadcasting rights and Advertisement Article 29 (Broadcast Rights) Article 30 (Host Broadcasting Company) Article 31 (Installation of Advertisement and Others)

Chapter 11 Protest and Resolution Article 32 (Protest Deliberation Committee) Article 33 (Compliance Obligation)

Chapter 12 Anti-Doping Article 34 (Preface) Article 35 (Other Applicable Rules) Article 36 (Prohibited Substances and Prohibited Methods) Article 37 (Doping Control) Article 38 (How to check the status of medication) Article 39 (Anti-Doping Rule Violation and Result Management)

[Supplementary Provisions]

ส่วนที่ 3 การสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง / ตัวแทน ผู้ที่เกี่ยวข้องในอีสปอร์ต เพื่อหามาตรการรองรับการกำกับดูแลกิจการอีสปอร์ตที่ปลอดภัย

การสัมภาษณ์มุ่งเน้นสืบค้นความรู้ ความเข้าใจ มุมมองของผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากฝั่งเจ้าหน้าที่รัฐ ตัวแทนพ่อแม่ ตัวแทนธุรกิจ นักประชาสังคม และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

ผลการศึกษา ได้สัมภาษณ์ แหล่งข้อมูล 8 ท่าน (ณ วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2561) โดยสรุปประเด็นสาระสำคัญ ดังนี้

(1) นิยามความหมายของอีสปอร์ต

(2) การรับรู้สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

(3) ประสบการณ์ในความรับผิดชอบกับอีสปอร์ต

(4) ความคิดเห็นต่อข้อดี – ข้อเสีย ข้อควรกังวลของอีสปอร์ต

(5) ประเด็นการกำกับอีสปอร์ตที่ควรพิจารณา

(6) บทบาทหน้าที่ส่วนต่างๆ ที่ควรมีต่อการกำกับอีสปอร์ต และโมเดลทางธุรกิจที่ผู้ประกอบการอีสปอร์ตควรคำนึงถึง

สรุปได้ดังนี้

(1) นิยามความหมายของอีสปอร์ต

มีการมองนิยามจากแต่ละฝั่งแตกต่างกัน คือ ในนิยามตัวแทนทางการแพทย์มองว่า อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาด้วย 2 เหตุผล คือ ขาดการออกกำลังกายทางกายภาพ , การขาดการหลั่งฮอร์โมนอะดรีนาลีน ที่เกิดจากสมองในส่วนที่เป็นผลมาจากการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาร่างกายและสร้างความสมดุลทางสุขภาพ ขณะที่การเล่นเกมชนะ หรือถูกกระตุ้นความตื่นเต้น เครียด กดดัน และอยากชนะในเกมนั้น คือ ฮอร์โมนที่ชื่อโดปามีน ซึ่งเป็นฮอร์โมนชนิดเดียวกับที่เกิดพฤติกรรมการเสพติดพนัน เสพติดเซ็กซ์ และยาเสพติด

ในทางการแพทย์ การเล่นเกมอย่างจริงจัง เสพติด เล่นมากจนไม่สามารถควบคุมและนำไปสู่ปัญหาสุขภาพ ถือว่าเป็นปัญหาพฤติกรรมเสพสิ่งเสพติด ส่วนที่มีการจัดการแข่งขัน การทัวร์นาเม้นท์ เงินรางวัล การถ่ายทอด มองว่า เป็นกิจกรรมการตลาดที่ประกอบสร้างให้เป็นอีเว้นท์ทางการตลาด เช่นเดียวกับกิจกรรมถ่ายทอดสดกีฬา มหกรรมกีฬาขนาดใหญ่ แต่โดยเนื้อแท้ของการแข่งขัน คือการแข่งขันวีดีโอเกม ไม่มีส่วนใดที่เรียกว่าออกกำลังกายที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของกีฬา

ด้านฝั่งผู้เล่นเกม และ ผู้ประกอบการ มองว่า อีสปอร์ตเป็นกีฬา อย่างน้อยก็เกมกีฬาทางสมอง ที่มีมีการออกกำลังทางกาย ไม่มีเหงื่อออก แต่มีความเครียด ความลุ้นระทึกเช่นเดียวในการแข่งขันกีฬา และ

องค์ประกอบของการจัดการแข่งขัน การฝึกซ้อม เก็บตัว คัดเลือก ได้รับเงินเดือน ถูกซื้อตัว ไปแข่งขันเล่นวิดีโอเกม นั้น เป็นองค์ประกอบที่ "น่าจะ" ทำให้เรียกว่าเป็นกีฬาได้ในสายตาของพวกเขา บางคนบอกว่า มันคือ "การออกกำลังกายทางสมองแบบความจริงเสมือน"

ในทางวิชาการ มองว่า เหตุผลที่อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา เนื่องจาก **"ตัวเกมเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเอกชนที่มีสิทธิ์ กรรมสิทธิ์ ลิขสิทธิ์เหนือผู้เล่น เป็นทั้งผู้ออกแบบ กำกับ กำหนด ควบคุมระบบอัลกอริ่มทุกๆ อย่างในเกม"** ดังนั้น มันจึงมีลักษณะ **"ผูกขาดอำนาจแต่เพียงผู้เดียวของบริษัท"** นั่นจึงมิใช่กีฬา เพราะกีฬา คือ กิจกรรม เกมแข่งขัน ที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของ ไม่มีใครผูกขาด เป็นทรัพย์สินสมบัติของมวลมนุษยชาติ

และยอมรับตรงกันว่า "ยังไม่มีประเทศใดในโลกที่ออกมาพูดชัดๆ ว่า อีสปอร์ตคือกีฬา แต่มีนิยามตรงกันที่ว่า คือเกมการแข่งขันวิดีโอ ที่มี/ไม่มีคนดู , มี/ไม่มีเงินรางวัลก็ได้" แม้กระทั่งประเทศอเมริกา เกาหลีใต้ จีน และฮ่องกง ก็ยังไม่มีการนิยามว่า "อีสปอร์ต = กีฬา"

ส่วนประเด็นที่มีการสื่อความหมายไปว่า "อีสปอร์ตเป็นกีฬา" นั้นเกิดจากการสื่อความหมายของสื่อมวลชนที่นำเสนอข่าวเรื่องนี้, ของบริษัทเกมที่อยากจะเปลี่ยนแปลงสื่อความหมาย ยึดกุมวาทกรรมว่าเกมอีสปอร์ตคือกีฬา และ เกิดจากข่าวที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา ซึ่งทำให้เกิดเป็นประเด็นถกเถียงและเข้าใจผดคลาดเคลื่อน

และนักวิชาการมองว่า เป็นฝ่ายธุรกิจที่จะได้ประโยชน์จากการสร้างความหมายนี้ หรือได้ประโยชน์จากความคลาดเคลื่อนของการสื่อสารความหมายว่าอีสปอร์ตคือเกมกีฬา

(2) การรับรู้สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

แหล่งข้อมูลสัมภาษณ์เกือบทั้งหมดมีความรับรู้สถานการณ์ในอีสปอร์ตค่อนข้างดี ยกเว้นทางฝั่งพ่อแม่ที่อาจจะยังไม่รับรู้เหตุการณ์ข่าวว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย มีมติบอร์ดกรรมาการให้รับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬา และมีสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นมา

ฝั่งธุรกิจรับรู้สถานการณ์อีสปอร์ตในแง่มุม ความคืบหน้า การแข่งขัน กระแสความนิยม การเร่งสนับสนุนให้จัดการแข่งัขนให้มากขึ้นในประเทศและต่างประเทศ โอกาสและการทำกำไรจากธุรกิจที่กำลังได้รับความนิยมจากเด็ก เยาวชน ประชาชนที่ชอบเล่นเกม ประกอบกับสถานการณ์ความสนใจของสถาบันการศึกษา โรงเรียน และอาชีพของเน็ตแดอล นักพากย์ นักแคส์เกมที่เริ่มถูกพูดถึง ตลอดจนมหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในระดับนานาชาติ

ขณะที่ทางฝั่งนักวิชาการ ประชาสังคม รับรู้ ตระหนักสถานการณ์อีสปอร์ตในแง่มุมของผลกระทบจากเศรษฐกิจ ผลเชิงลบ ต่อพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของเด็กไทยในปัจจุบัน ที่มีโอกาสเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมติดเกม ติดพนัน หรือเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบต่อการเรียนที่ตกต่ำ ปัญหาครอบครัวในฐานครอบครัวชนชั้นล่าง-กลาง ที่อาจขาดความรู้ ทักษะ เท่าทันต่อเบื้องหลังของธุรกิจเกม ที่หวังผลกำไรจากการสื่อสารการตลาดและสร้างวาทกรรมอีสปอร์ตคือกีฬา อาชีพ รายได้ การยอมรับ และปัญหาโดยรวมของเด็กที่อาจจะไปไม่ถึงฝั่งฝันการเป็นนักกีฬา หรือ ผู้เล่นมีออาชีพ ตามที่สื่อมวลชนนำเสนอสร้างฝันในรายงานข่าว

การรับรู้ตรงกลางที่มีร่วมกัน ทั้ง 2 ฝ่าย คือ การตระหนักว่า กิจกรรม อุตสาหกรรม ธุรกิจอีสปอร์ตสมควรมีการกำกับดูแล ควบคุม และวางกรอบระเบียบกติกา เพื่อสร้างความไว้วางใจ การมุ่งเข้าสู่การแก้ปัญหาที่แต่ละฝ่ายควรมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบที่แบ่งสันปันส่วนกันดูแล และเห็นตรงกันว่า ควรมีการศึกษา หาองค์ความรู้ในเชิงของการป้องกันเด็กและเยาวชน ส่งเสริมให้พ่อแม่ มีความรู้ เห็นภาพที่ครบนิเวศธุรกิจและสังคมของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และวางรากฐานอตุสาหกรรมเกมอย่างจริงจัง เป็นประเทศคิดค้นพัฒนาเกมและเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นของตนเองบ้าง และเปลี่ยนความเข้าใจ ความนิยม ความต้องการของผู้เล่นไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

(3) ประสบการณ์ในความรับผิดชอบกับอีสปอร์ต

แต่ละฝ่ายมีประสบการณ์กับอีสปอร์ตในมุมมอง เรื่องราวที่แตกต่างกัน โดยทางฝั่งผู้เล่น ค่อนข้างมองไปทางบวก และมีเหตุผลสนับสนุนการเล่นของตัวเองว่าเป็นกิจกรรมที่ สามารถสร้างรายได้ มีเงินรางวัล และเป็นอาชีพได้ แต่ยอมรับว่าโอกาสที่จะไปถึงจุดนั้น (ผู้เล่นที่มีเงินเดือน จ้างประจำ) นั้นยากมาก และส่งผลกระทบต่อการเรียน และอาจต้องดร็อปการเรียน ไปในที่สุด

ขณะที่พ่อแม่ที่ส่งเสริม หรือ เรียนรู้กับลูกในการเล่นเกม มีประสบการณ์ที่ยากลำบากในช่วงขวบปีแรก เพราะพบว่าเดกมีผลการเรียนตกต่ำ และ มีปัญหาเรื่องการควบคุมตนเอง เพราะที่สุด เด็กที่ถูกปล่อยเสรี ในทำนองที่พ่อแม่ให้สิทธิ ให้โอกาสที่จะพิสูจน์ตนเองนั้น ก็พบว่าเด็กก็ยังเป็นเด็ก และเกมก็ยิ่งทำให้การเรียนแย่ลง จนในที่สุดต้องมีมาตรการ แนวทางรับมือใหม่ แต่ยอมรับว่าเป็นเรื่องยากกว่ามากที่จะห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกม

ทั้งเด็กและพ่อแม่คาดหวังบทบาทจากบริษัทเอกชน บริษัทเกม ว่าจะวางกรอบ กฎ ระเบียบมาตรการ และส่งเสริม สื่อสาร การสร้างความรู้ความเข้าใจ สื่อสารโน้มน้าวใจ(เช่นเดียวกับเวลาที่สื่อสารให้เด็กอยากเล่นเกม) ว่า ต้องสร้างภูมิคุ้มกัน หรือพูดเรื่องอื่นๆ ที่ไม่ใช่แต่มุ่งเสริมให้เด็กเป็นผู้เล่นเท่านั้น เช่น พูดเรื่องอาชีพต้นทางในอุตสาหกรรมเกม เช่น นักออกแบบเกม นักโปรแกรมเมอร์ นักคอมพิวเตอร์กราฟิก นักออกแบบตัวละครในเกม นักวาดภาพการ์ตูน นักทำอะนิเมชั่น นักสร้างภาพและเสียง กระทั่งนักพากย์เกม มากกว่าที่จะมุ่งเน้นจัดแต่กิจกรรมแข่งขันแต่เพียงอย่างเดียว

ขณะที่ทางฝั่งธุรกิจและสมาคมกลับมองว่า นี่ไม่ใช่บทบาทของฝั่งธุรกิจ และไม่ใช่หน้าที่ความรับผิดชอบที่จะทำ เป็นหน้าที่ของสถาบันครอบครัว พ่อแม่ผู้ปกครองเอง ที่จะไปหาความรู้ ปกป้อง ดูแลลูกหลายไม่ให้ติดเกม และหากจะมีการกำกับดูแลอะไร ก็ควรเป็นรัฐบาล นักวิชาการ และนักประชาสังคมที่ควรทำหน้าที่ไปศึกษาหาแนวทาง มาตรการป้องกัน มิใช่บทบาทของสมาคม หรือบริษัทเกม แต่ยินดีให้ความร่วมมือกับการกำกับดูแลให้มีความปลอดภัยสำหรับเด็ก และถึงตอนนี้จะยังไม่มีมาตรการอะไร ทางสมาคมและบริษัทเกม ก็มีมาตรฐานของการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ ที่เป็นมาตรฐานของอุตสาหกรรมอยู่แล้ว จึงไม่น่ากังวลอะไร

(4) ความคิดเห็นต่อข้อดี – ข้อเสีย ข้อควรกังวลของอีสปอร์ต

แต่ละฝั่งมองข้อดีข้อเสียของอีสปอร์ต ดังนี้

ฝั่งผู้เล่น / ธุรกิจ / สมาคม มองว่า ข้อดีของธุรกิจเกม/อีสปอร์ต คือ

- ผลประโยชน์ กำไร และเม็ดเงินจากอุตสาหกรรม ธุรกิจดิจิทัลที่กำลังเป็นกระแสเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 ที่ประเทศต่างๆ ให้ความสำคัญของการเล่นเกมและเล็งเห็นเป็นรายได้นำพา สร้างอุตาหกรรมดิจิทัลให้มีความแข็งแรง

- โอกาสที่จะทัดเทียมนานาชาติ โดยยกตัวอย่างการส่งเด็กและเยาวชน เป็นตัวแทนผู้เล่นเกม ไปแข่งขันประกวดในเวทีระดับนานาชาติ สากล ยังความภาคภูมิใจ สร้างชื่อเสียง เกียรติภูมิให้กับประเทศ

- ผู้เล่น ผู้แข่งขัน มีเงินรางวัล รายได้ จากการแข่งขัน หรือสามารถที่จะถูกเล็ง คัดเลือกจากบริษัทเกม หรือเอกชน สแอนเซอร์ต่างๆ เข้าร่วมทีม เพื่อล่าเงินรางวัลและแบ่งปันกันระหว่างผู้จัดการทีม ออแกไนเซอร์ หรือ เจ้าของทีม

- เกมฝึกความคิด ภาษาอังกฤษ กระบวนการติดเชิงยุทธวิธี ทีมเวิร์ค การวางหมาก แท็คติก การใช้ทักษะด้านสายตา นิ้วมือ การโต้ตอบที่ชำนาญรวดเร็ว

- เกมคือธุรกิจที่สร้างอาชีพแปลก ใหม่ เช่น นักพากย์เกม นักคาสต์เกม นักรีวิว บล็อกเกอร์ที่เขียนเรื่องเกม สร้างธุรกิจถ่ายทอดสดเกม ออแกไนเซฮร์ ผู้จัดเกม เป็นประโยชน์ต่อวงการค้า การตลาด และกระตุ้นธุรกิจเครื่องเล่นเกม อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ไอที ให้มีการผลิตและจำหน่ายมากขึ้นทั้งในประเทศ กระทั่งการนำเข้าจากต่างประเทศ

- เกมทำให้เด็กใช้เวลาว่างอย่างเกิดประโยชน์และมีเป้าหมาย แต่ทั้งนี้ทุกฝ่ายเห็นตรงกันว่า (ทั้งหมอ พ่อแม่ ผู้เล่น นักวิชาการ) **“ลักษณะเช่นนี้ ต้องมีเงื่อนไขกำกับอย่างเข้มข้น”** คือ ระเบียบวินัย การรู้เท่าทันสื่อ การควบคุมตนเอง การแบ่งเวลา และการเบี่ยงเบนความสนใจออกจากการเล่นเกมไปสู่การอยากเป็นนวัตกร ผู้

เป็นเจ้าเทคโนโลยี พัฒนาเกม มิใช่เป็นแต่ผู้เล่น ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ และยั่งยืนกว่าแต่การเป็นเพียงผู้เล่นไปเรื่อยๆ

ฝั่งผู้เล่น / ธุรกิจ / สมาคม มองว่า ข้อเสียของธุรกิจเกม/อีสปอร์ต คือ

- ไม่มี, แทบไม่มีข้อเสีย และ เลี่ยงที่จะพูดถึง จากฝั่งธุรกิจเกม

แต่ผู้เล่น พ่อแม่ ยอมรับว่า เป็นการยากที่จะหลีกเลี่ยงพูดถึงปัญหาเด็กติดเกม เวลา เงิน และสุขภาพที่เกิดขึ้น รวมไปถึง ปัญหาเรื่องการเรียน การไม่แบ่งเวลา และผลกระทบต่อครอบครัว ตลอดจน ความไม่แน่นอน หรือ โอกาสที่จะได้เงินรางวัลจากการเล่นเกม หรือการแขงขันชนะ เพราะโอกาสนั้นมันน้อยมากๆ และจำเป็นต้องลงทุนสูงกับชิวิตมาก

แต่ผู้ประกอบการเกม และตัวแทนสมาคมอีสปอร์ต เชื่อว่า การหันมาทำให้เด็กมีทักษะการเล่นเกม ปลูกฝัง เปลี่ยนแปลงให้เป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ จะแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมได้ในที่สุด

ฝั่งแพทย์ /นักวิชาการ / นักประชาสังคม มองว่า ข้อดีของธุรกิจเกม/อีสปอร์ต คือ

- เป็นงานอดิเรกที่บันเทิงใจ สนุกสนาน และฆ่าเวลาได้ มีเกมบางอย่างที่ช่วยให้ผู้เล่นมีทักษะทางสมอง เช่น เกมตัวต่อ ปริศนา คำทาย ภาษา คำศัพท์ ต่างๆ แต่ในทางความเป็นจริง เกมพวกนี้ “ไม่อยู่ในการแข่งขันอีสปอร์ต” (เนื่องจากเกมพวกนี้ สร้างรายได้ทางธุรกิจน้อย ไม่มีความท้าทายมาก ไม่มีไอเท็มให้ซื้อ) เพราะเกมที่ใช้แข่งขันในอีสปอร์ต มักเป็น “เกมต่อสู้แบบหลายคนแบบเรียลไทม์ในออนไลน์” เป็นเกมสวมบทบาทตัวละคร เกมยิง เกมฟุตบอล เกมต่อสู้ ซึ่งเกมพวกนี้ มีเนื้อหาหลักคือการชนะด้วยการใช้ความรุนแรง การกระทำที่ฟาดฟัน ต่อสู้ (ยกเว้นเกมกีฬาฟุตบอล) และที่สำคัญ เกมพวกนี้ มีบริษัทเกมค่ายใหญ่ๆ ที่เป็นตัวเจ้าของหลักที่นิยม

- ข้อดีอื่นๆ เช่น การทำกิจกรรมร่วมกันในสมาชิกครอบครัว แต่ก็มีข้อถกเถียงว่า เกมไม่ใช่กิจกรรมที่เท่าเทียมกันสำหรับสมาชิกทุกคน กิจกรรมท่องเที่ยว เล่นกีฬา สันทนาการนอกบ้าน อย่างอื่นๆ น่าจะเป็นกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนมีโอกาสได้เรียนรู้ สนุกสนานไปด้วยกันมากกว่า

ทางหมอและนักวิชาการมองว่า เป็นการกล่าวอ้างที่เบาเกินไป เพราะกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว ควรเลือกกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในครอบครัวที่เป็นการเรียนรู้แบบเท่าเทียมเสมอภาค เช่น เกมบอร์ด การทำอาหาร การแค้มปิ้ง การท่องเที่ยว การเล่นกีฬาง่ายๆ หรือการไปทัศนศึกษา ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรียนร่วมกัน (inclusive/in-group learning) ซึ่งสามารถทำร่วมกันได้ ทั้งสมาชิกเยาว์วัยและสูงวัย และเป็นการสร้างประสบการณ์ ความทรงจำร่วมกันในครอบครัว เป็นการสร้างพันธะทางใจ (attachment) ที่เป็นสายใยสัมพันธ์อบอุ่นในครอบครัว

ขณะที่การเล่นเกม เวลาที่ใช้ไปส่วนมาก ผู้เล่นมักจะแยกตัวโดดเดี่ยว อยู่หน้าจอมือถือ หรือคอมพิวเตอร์ และสนใจการโต้ตอบกับระบบคอมพิวเตอร์ หรือสนทนากับผู้เล่นรายอื่นๆ ที่อยู่ไกลออกไปนอกประเทศหรือในประเทศ เป็นคนนอกสมาชิกครอบครัว หรือ ผู้เล่นคนอื่นที่เป็นคนแปลกหน้านอกสมาชิกครอบครัว (exclusive/out-group learning) ซึ่งมีช่องว่างระหว่างวัยของสมาชิกในบ้าน ที่ไม่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์เท่าเทียมกันทุกคน และไม่ใช่ทุกคนที่จะมีความสุขหรรษา จากการนั่งหน้าจอและใช้เวลาไปนานๆ กับเกมคอมพิวเตอร์

- ข้อดีอื่นๆ เช่น การใช้เรื่องอีสปอร์ต เป็นแรงจูงใจทางบวกต่อการสร้างอาชีพ การเรียน การศึกษาต่อในสายงานดิจิทัล เช่น วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ วิทยาการ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สายอาชีพนักออกแบบ อะนิเมชั่น คอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งเป็นอาชีพ “นัวตกร-innovator” ซึ่งจะมีค่าทางเศรษฐกิจและยั่งยืนมากกว่าอาชีพนักเล่นเกมที่มีเงินรางวัลล่อใจ เพราะอาชีพนักเล่นเกม มีข้อจำกัดเรื่อง สายตา สมอง ความเร็ว การคิดตัดวสินใจ ซึ่งเสื่อมไปตามอายุที่เพิ่มมากขึ้น แต่ทักษะทางด้านโปรแกรมเมอร์ กราฟิก เทคโนโลยี เป็นทักษะที่ยิ่งมีมูลค่าเมื่อเพิ่มตามวัยที่สูงขึ้น หรือการผันตัวเป็นผู้ประกอบการ ผู้บริหารธุรกิจ บริษัทเกม ที่หันมาสนใจการสร้าง ผลิต และจำหน่ายเกม ซึ่งจะเป็นผลดีจริงๆ ต่อการฟูมฟักผู้ประกอบการดิจิทัล ตามแนวทางของการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีทักษะรู้เท่าทันสื่อ

ฝั่งแพทย์ /นักวิชาการ / นักประชาสังคม มองว่า ข้อเสียของธุรกิจเกม/อีสปอร์ต คือ

- เสี่ยงต่อการติดเกม พฤติกรรมเสพติด (addicted disorder) ซึ่งองค์การอนามัยโลก เพิ่งประกาศ เมื่อปี 2016 ว่าการติดเกม เป็นลักษณะพฤติกรรมที่คล้ายกับยาเสพติด เป็นพฤติกรรมที่มาจากสภาพแวดล้อม วิถีชีวิต การคัดเลือกงานอดิเรกที่ไม่สามารถกำกับควบคุมได้ และเป็นพฤติกรรมเสพติดที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ เช่น โรคอ้วน โรคกระดูกไขสันหลัง-คอเสื่อม โรคตา/สายตาสั้น โรคสมาธิสั้น นอกจากนั้น ยังส่งผลต่อพฤติกรรมทางสุขภาพอื่นๆ เช่น การนอนหลับพักผ่อนที่น้อย การกินอาหารที่คุณภาพต่ำหรือนั่งนิ่งเป็นระยะเวลานานหน้าจอคอมพิวเตอร์

- ต้นทุนของการเล่นเกม จนกว่าจะถึงเส้นทางมืออาชีพ นั้นใช้เวลานาน เช่น ค้นพบข้อเท็จจริงจากเด็กที่ติดเกมที่รับการเข้าบำบัดที่สถานพยาบาล ตั้งแต่วัย 6 ขวบ ซึ่งเล่นเกมจนมากจนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมปกติ เป็นคนก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังคำสั่ง กิน-นอนผิดเวลา และอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย ไม่เข้าร่วมปฏิมพันธ์กับผู้อื่น ผลการเรียนตกต่ำ บางรายไม่ยอมไปโรงเรียน และ ดร็อปเรียนเพื่อเล่นเกมอย่างเดียว

ยังหมายรวมไปถึง ต้นทุนทางเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ความรู้สึกอยากเอาชนะ เสพติดชัยชนะจากเกมและรู้สึกเติมเต็ม พึงพอใจเมื่อชนะ และอยากจะเอาชนะเกมด่านต่อไป คนถัดไป ระดับถัดไปเรื่อยๆ ซึ่งกว่าจะสามารถเข้าร่วมการแข่งขันในระดับอาชี มืออาชีพได้ ก็ต้อวรอจนอายุ 18 ปี ซึ่งเป็นความเสี่ยง

ทางสุขภาพ อนาคต เงินทุน เวลาที่ใช้ไปมาก และหากไม่ได้เรียน หรือ ประกอบอาชีพในสายงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ ก็จะมีโอกาสที่ไม่หลุดพ้นวงโคจรของนักเล่นเกม

และพ่อแม่มีปัญหาในการถอนลูกออกจากการเสพติดเกม

หากเป็นเพียงแค่การเล่นเพื่อความบันเทิง ฆ่าเวลา เพื่อความสนุก ก็อาจอยู่ในระดับที่น่ากังวลใจน้อยกว่า เนื่องจากพอเบื่อ หรือ ยาก หรือ ต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อของ ไอเท็มในเกมมากๆ ก็จะหยุดเล่นไปเอง หรือเมื่อกระทบต่อการเรียน การงาน หากมีวิจารณญาณยับยั้ง หรือเดินทางมาถึงจุดวิกฤต ก็อาจจะหยุด พักการเล่นไปเอง

(5) ประเด็นการกำกับอีสปอร์ตที่ควรพิจารณา

ผลการศึกษา พบว่า **ประเด็นที่ควรกังวล** คือ

<u>ฝั่งนักเล่นเกม มองว่า</u>

(1) การใช้เวลาสำหรับการเล่น จนนำไปสู่การเสพติด

(2) สุขภาพและการเรียนการงานที่เสียไป

(3) โอกาสจริงๆ ที่จะสร้างรายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพ เมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่ายและเวลาที่ใช้ไปในเกม

(4) การสนับสนุนเงินเดือน หรือเงินรางวัล ในประเทศไทย ยังมีน้อย ส่วนใหญ่ก็เล่นกันเองรับผิดชอบค่าใช้จ่ายต่างๆ กันเอง และ หากมองว่า อาชีพนักเล่นเกมที่มีรายได้นั้น ในต่างประเทศอาจจะดีกว่าในเมืองไทย

<u>ฝั่งผู้ประกอบการ</u>เห็นว่า

(1) การจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและโปร่งใส สำคัญที่สุด

(2) การจัดการสถานที่ กำหนเอายุ การคัดเลือกผู้เล่น การคัดกรองสุขภาพและการใช้สารเสพติด

(3) การกำกับทางธุรกิจ เช่น การขออนุญาตจัดการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์

(4) การเลือกเกม ชนิดของเกมที่นำมาแข่งขัน

(5) การสนับสนุน การลงทุน ของส่งเสริมของภาครัฐ

(6) ความเข้าใจ ความรับรู้ของสังคม ที่มองอีสปอร์ตในแง่ลบ

<u>ฝั่งพ่อแม่ ผู้ปกครอง</u> มองว่า

(1) การกำกับเลี้ยงดู เอาใจใส่ และทำความเข้าใจ ความรู้กับเกมและกับลูกๆ

(2) การวางกรอบเกณฑ์ กติกา การวางเงื่อนไขต่างๆ ในการเล่นเกมต่อเด็ก

(3) การได้รับความรู้ ในอีสปอร์ต ไม่ว่าจะมาจากบริษัทเกม สมาคม หน่วยงานรัฐ หรือสื่อสารมวลชน และนักวิชาการ เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูก ประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง

แต่พ่อแม่มองว่า ต้องเป็นบริษัทเกมที่นำเอาความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม (media and game literacy) มาเผยแพร่ด้วย เนื่องจาก เป็นช่องทางที่สื่อส่งสารมาแล้วจากเกม การจะให้ไปรับสารจากหน่วยงาน สถานศึกษา งานวิชาการ คงยากและมีอุปสรรค เพราะหน่วยงานเหล่านี้ช่องทางประชาสัมพันธ์น้อย น่าจะส่งมาพร้อมๆ กับการสื่อสาร โฆษณา เรื่องเกมเลย เพราะพ่อแม่จะได้ถือโอกาส ให้ลูกๆ เรียนรู้เข้าใจการเท่าทันสื่อ

ฝั่งนักวิชาการ มองว่า

(1) การกำกับเรื่องการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็ก

(2) การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ไม่หาผลประโยชน์จากความไร้เดียงสา ไม่รู้สิทธิในการปกป้องตัวเองของเด็ก

(3) มาตรการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้เด็ก เยาวชนและพ่อแม่ ก่อนตัดสินใจให้ลูกเข้าสู่การเล่นเกม หรือพูดคุยเรื่องอีสปอร์ตว่าแท้จริงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์อย่างไรต่อตัวเด็กเอง

(4) การสร้างความรู้ความเข้าใจต่อสถานศึกษา โรงเรียน ครู ผู้บริหารสถาบัน ให้มีความตระหนัก และรู้เท่าทันผลดี ผลร้าย ของเกม และผลประโยชน์เบื้องหลังเกม ตลอดจนเส้นทางอาชีพ นิเวศเศรษฐกิจ (ecosystem) สภาพแวดล้อมทั้งหมดของเกม ตั้งแต่ บริษัทเจ้าของเกม ความเป็นเจ้าของ เม็ดเงินและกระแสเงิน-ผลประโยชน์ในธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม

(5) ระบบใบอนุญาต การจัดทัวร์นาเม้นท์แข่งขันที่มีการกำกับดูแลโดยรัฐ

(6) การป้องกันการพนันออนไลน์จากเกม

(7) ระบบการถ่ายทอดสด การแข่งขัน ที่ปลอดภัยและกำกับ ควบคุมได้

(8) การปกป้องคุ้มครองเด็กตามพันธสัญญาคุ้มครองเด็กสากล และกฎหมายแรงงานเด็ก เช่น รายได้ จำนวนชั่วโมง สุขภาพของเด็ก

(9) การสื่อสารสร้างความเข้าใจต่อธุรกิจอีสปอร์ต ในระดับผู้กำหนดนโยบาย

(10) การจัดการองค์ความรู้ที่ถูกต้อง สมดุล เป็นประจักษ์ทางการศึกษา การแพทย์ วิทยาศาสตร์ที่มากกว่าแค่การตลาด การโฆษณา การประชาสัมพันธ์แต่เพียงฝ่ายเดียวของธุรกิจเกม

(11) การพัฒนาแนวปฏิบัติ จริยธรรม สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจเกมให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมในธุริกิจอีสปอร์ต

(12) มาตรการทางภาษี ใบอนุญาต การกำกับสถานที่จัดการแข่งขัน และความปลอดภัยในการแข่งขัน มาตการทางภาษี ที่มีต่อบริษัทเกมในประเทศ ต่างประเทศ ตัวแทนลิขสิทธิ์

(13) นโยบายและแพนพัฒนาเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมดิจิทัล อาชีพ เทคโนโลยี การลงุทนพัฒนาอาชีพและเศร้ฐกิจดิจิทัลในระดับภาพรวมที่นำไปสู่การสร้างงานในฐานะผู้สร้าง พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการแข่งขัน

(14) การกำกับทางเทคโนโลยีโดยหน่วยงานรัฐโดยตรง หรือที่เกี่ยวข้องในด้านความปลอดภัย

(15) การกำกับคุ้มครองในเชิงสิทธิของผู้บริโภค สายด่วนปรึกษาปัญหาเด็กติดเกม

(16) ระบบเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กกับเกม/อีสปอร์ต การพัฒนางานวิชาการ วิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสื่อสารความรู้เรื่องอีสปอร์ตแก่สื่อมวลชน ผู้นำชุมชน แกนนำเด็ก และผู้ที่ทำงานภาคประชาสังคมด้านเด็กและเยาวชน

(17) การพัฒนาองค์ความรู้ทางสุขภาพและพฤติกรรมเสพติดสำหรับคณะแพทย์ศาสตร์ พยาบาลศาสตร์ สาธารณะสุข เพื่อให้วงการแพทย์และสาธารณสุขเข้าใจสาพปัญหาและมีฐานข้อมูล ความรู้ มาตรการเฝ้าระวังและแก้ไขปัญหา

(18) การลงทุนวิจัย เพื่อการพัฒนาธุรกิจเกมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ประกอบการในประเทศ การสร้างแรงจูงใจทางบวกแก่เยาวชนและประชาชนในการพัฒนานวัตกรรม เศรษฐกิจดิจิทัล เป็นต้น

(6) บทบาทหน้าที่ส่วนต่างๆ ที่ควรมีต่อการกำกับอีสปอร์ต และโมเดลทางธุรกิจที่ผู้ประกอบการอีสปอร์ตควรคำนึงถึง

โดยสรุป ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า บทบาทหน้าที่ในการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ธุรกิจอีสปอร์ตแรแข่งขันและอุตสาหกรรม แบ่งออกเป็นฝ่ายต่างๆ ดังนี้

<u>ฝ่ายบริษัทเกม :</u>

<u>(1) ยินดี</u> ที่จะกำกับการจัดกิจกรรม การแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ให้ได้ระดับนานาชาติ สากล และเป็นที่ยอมรับในประเทศ

<u>(2) ยินยอม</u> หากมีการกำกับดูแลโดยหน่วยงานรัฐ ในเชิงของกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือมาตรการทางสังคม

<u>(3) ปฏิเสธ</u> บทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ตในแง่มุมของความรู้ การวิจัย การส่งเสริมสร้างภูมิทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต

<u>(4) เต็มใจ</u> ที่จะให้ความร่วมมือกับภาคประชาสังคม แพทย์ หน่วยงานรัฐ ในการส่งเสริม และกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ตามมาตรฐานและความกังวลใจของพ่อแม่ ผู้ปกครอง

<u>(5) มุ่งมั่น</u> ที่จะพัฒนา ยกระดับ การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศ และนำพาตัวแทนเด็กไทย ไปแข่งขันในระดับเวทีนานาชาติ

(6) ยังไม่พร้อม ไม่แน่ใจ ว่า จะสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสภาพแวดล้อมทางอุตสาหกรรมเกมในมิติของเจ้าเทคโนโลยี เจ้าของเกม ได้มากน้อยเพียงใด หากไม่มีการบ่งชี้ กำหนดเป็นนโยบายจากทางภาครัฐ

(7) กังวลใจ กับ ความขัดแย้งเรื่องธุรกิจเกม กับความเข้าใจของสาธารณะ พ่อแม่ นักวิชาการและความขัดแย้งกับหน่วยงานรัฐ ที่ทำให้อีสปอร์ตกับปัญหาเด็กติดเกม ไม่สามารถแก้ไขได้

(8) ร้องขอ ให้หน่วยงานวิชาการ ประชาสังคม สถาบันการศึกษา เร่งศึกษาจัดทำมาตรฐานแนวทางการกำกับดูแลอีสปอร์ต ในทางส่งเสริม สร้างสรรค์ ป้องกันภัยและอันตรายจากการติดเกม

(9) ทำความเข้าใจ ว่า อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาในเชิงทางการแพทย์ ที่มีความหมายหลักคือการออกกำลังทางกาย เป็นการแข่งขันวิดีโอเกมที่แย่งชิงเงินรางวัล ที่มีการถ่ายทอดให้คนดู และมีลักษณะอุตสาหกรรมคล้ายธุรกิจกีฬา

ฝ่ายครอบครัว :

(1) ต้องการ ความรู้เรื่องอีสปอร์ต อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ซื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จากฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณะสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบวิจารณญาณและตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง

(2) เรียกร้อง ให้บริษัทเกม วางกรอบ มาตรฐาน การจัดการแข่งขัน ที่มีความปลอดภัย คำนึงถึงเด็กและเยาวชนในฐานะที่มากกว่าเป็นเพียง ผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมส่งไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือ มองเห็น เข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลโนยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม

(3) ยอมรับ บทบาทหน้าที่ของครอบครัว ในการเป็นหน่วยแรก ที่จะทำการสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องกันเอง เพิ่มทักษะการเลี้ยงดูอย่างเท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต

(4) คาดหวัง ให้หน่วยงานรัฐ ออกกฎหมาย ระเบียบ มาตรการ ในการกำกับดูแลอีสปอร์ตให้อยู่บนพื้นฐานของการจัดกิจกรรมที่ไม่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ไม่ค่าประโยชน์และกำไรเกินควรต่อเด็กและกำกับให้เอกชน บริษัทเกมมีมาตรการความรับผิดชอบต่อสังคม

(5) ต้องการ ให้สถาบันทางแพทย์ โรงพยาบาล หน่วยงานภาคประชาสังคม มีบทบาทหน้าที่ในการให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ต และหรือจัดให้มีระบบปรึกษา ระบบเยียยว สายด่วน รับเรื่องราว กรณีปัญหาเด็กติดเกมหรือปัญหาเรื่องอีสปอร์ต

(6) กังวล ถึงอนาคตของลูกหลาน ที่เล่นเกม เข้าร่วมแข่งขันเกม ว่าอนาคตหลังจากที่เด็กๆ ผ่านพ้นเข้าสู่วัยทำงาน จะยังคงสามารถมีอาชีพที่เลี้ยงตัวเองต่อไปได้หรือไม่ สถาบันการศึกษา

มหาวิทยาลัย ได้ฟูมฟัก พัฒนาหลักสูตรเอื้อหนุนสำหรับอุตสาหกรรมเกมและเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นทางเลือกสำหรับการศึกษา พัฒนาอาชีพได้อย่างยั่งยืน

ฝ่ายนักวิชาการ ประชาสังคม :

(1) ต้องการ ความรู้เรื่องอีสปอร์ต อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ซื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จากฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณะสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบวิจารณญาณและตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง

(2) เรียกร้อง ให้บริษัทเกม วางกรอบ มาตรฐาน การจัดการแข่งขัน ที่มีความปลอดภัย คำนึงถึงเด็กและเยาวชนในฐานะที่มากกว่าเป็นเพียง ผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมส่งไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือ มองเห็น เข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลโนยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม

(3) เสนอให้ มีการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ที่คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนจากผู้เล่น ผู้ใช้ สู่ผู้สร้าง ผู้พัฒนาเทคโนโลยี และมีทักษะความรู้เท่าทันสื่อ เป็นผู้เล่นเกมอย่างมีความรับผิดชอบ และไม่ตกเป็นเหยื่อของธุรกิจเกมทั้งในและต่างประเทศ

(4) เสนอให้ มีการจัดประชุมระดับประเทศ เกี่ยวกับความรู้เรื่องอีสปอร์ต ให้สถาบันวิชาการดำเนินการศึกษาวิจัยหัวข้อเกี่ยวกับอีสปอร์ต เพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กและเศรษฐกิจ ความมั่นคงของประเทศอย่างตรงไปตรงมา เป็นงานวิชาการที่น่าเชื่อถือและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

(5) อยากให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้เล่นเกม พิจารณา ศึกษา ผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว อย่างรอบด้านและเท่าทันธุรกิจเกม

(6) กังวล ว่าผู้บริหารหน่วยงานรัฐ ระดับนโยบาย และปฏิบัติการ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน จะยังไม่มีความรู้ที่เป็นปัจจุบันล่าสุด อย่างเข้าใจรอบด้านเกี่ยวกับอีสปอร์ต ก่อนที่จะกำหนดและตัดสินใจออกนโยบายสาธารณะ ที่ไม่ไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนรอบด้าน และคำนึงถึงผลประโยชน์ของเด็กในระยะยาว มากกว่าผลประโยชน์ของฝั่งธุรกิจเกมแต่เพียงอย่างเดียว จึงอยากให้มีการประชุมวาระร่วมกันอีสปอร์ตในระดับผู้บริหารกระทรวง กรม และภาคประชาสังคม เอกชน พ่อแม่ ร่วมกันเพื่อหาทางป้องกัน ส่งเสริม อย่างถูกต้องและยั่งยืน

โดยมีตัวอย่างสาระสำคัญของบทสัมภาษณ์ ดังนี้

===

สัมภาษณ์ **ตัวแทนแพทย์เด็ก จิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น**

ชื่อ : **แพทย์หญิงมธุรดา สุวรรณโพธิ์**

ตำแหน่ง : **ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรุงเทพมหานคร**

===

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร?

ปี ๒๕๕๘ หมอได้รู้จักอีสปอร์ตครั้งแรกจากผู้ป่วยมารับบริการที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กแล้วัยรุ่นราชนครินทร์ ขณะนั้นหมอดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการของสถาบันฯ ทราบจากคุณหมอที่ตรวจรักษาในแผนกผู้ป่วยนอกละคลินิกวัยรุ่นของสถาบันว่ามีผู้ป่วยติดเกม จำนวน หนึ่งในสาม ที่มีความฝันอยากเข้าแข่งขันอีสปอร์ต แต่กลับมีอาการติดเกมแทน

อีกส่วนที่จักอีสปอร์ต คือ ช่วง ปี ๒๕๕๙ บริษัทการีน่า (ผู้แทน เจ้าของ เกมอีสปอร์ตในสิงคโปร์และมีตัวแทนบริษัทในไทย) ได้เชิญหมอไปในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิต ร่วมเวทีเสวนาร่วมกับนักกีฬาอีสปร์ตที่เป็นตัวแทนของประเทศไทย. น้องๆที่เป็นนักกีฬาจบการศึกษาระดับปริญญาตรีกันทุกคน. และมีวินัยในการเล่นเกม จัดสรรเวลาได้เหมือนนักกีฬาประเภทอื่น ขณะเดียวกันก็ไม่ทิ้งการเรียน

ปี ๒๕๖๐ หมอได้รับเชิญจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ในฐานะ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวช. ในการขอความเห็นจากการที่สมาคมอีสปอร์ตไทย ขอบรรจุเป็นกีฬาชนิดหนึ่งของไทย

อีสปอร์ตเป็นกีฬาหรือไม่?

ในความเห็นของหมอ และในทางการแพทย์ปัจจุบัน **อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา** แต่เป็นเกมการแข่งขันเท่านั้น ความหมายของสปอร์ตหรือกีฬา คือ การใช้ทักษะทางกาย (physical activity) เพื่อออกกำลังกาย

กีฬาอาจหมายถึงการใช้ทักษะกล้ามเนื้อ ร่งกาย ในการเคลื่อนที่ ออกแรง เคลื่อนไหว และเล่นในลักษณะเกม การแข่งขัน มีแพ้ ชนะ เพื่อกระตุ้นอะดรีนาลิน ขณะที่ร่างกายเหลื่อออก เป็นความเคยชิน ของคนที่ออกกำลังกาย ก็จะอยากออกกำลังเสมอๆ

อีสปอร์ตนั้นไม่มีตรงงนี้เลย ร่างกายจะหลั่งฮอรโมนที่ชื่อว่า โดปามีน แทน ซึ่งเป็นฮอร์โมนที่หลั่งจากพฤติกรรมเสพติด เช่น ติดเกม ติดเซ็กซ์ ติดเหล้า ติดพนัน

การเล่นกีฬา สมองจะหลั่งฮอร์โมนอรีนาลินมาแทน ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาสุขภาพร่างกาย และทำให้ร่างกายแข็งแรง แต่ฮอร์โมนโดปามีนนั้นไม่ใช่ มันคือสารหลั่งที่มาจากพฤติกรรมเสพติดต่างๆ ซึ่งไม่เหมือนกัน

หากเปรียบเทียบกับการเล่นหมากรุก นั่นก็เป็นเกม แต่ก็ยังมีการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหวร่างกายไม่มากพอ แต่อาจเรียกว่าเป็น mental game ซึ่งก็ยังไม่ใช่กีฬาอยู่ดี แต่เพราะเป็นเรื่องของ mental พอสมควร

ในการแข่งขันมีปฏิกิริยาทางใจ สมอง และมีทักษะทางกายด้วย แต่อีสปอร์ตยังขาดในเรื่องของทักษะทางกายอยู่พอสมควร เพราะฉะนั้นยังไม่ถือว่าเป็นกีฬา และยังมีสิ่งที่คลุมเครืออยู่ในส่วนของการเล่นเป็นทีม อาจจะต้องมีเรื่องของกฎ กติกา ในการแข่งขัน และไม่ใช่ทุกเกมที่จะเป็นอีสปอร์ตได้ คงต้องมีการกรองมาก่อน ตรงนี้ก็ยังไม่ชัดเจนที่จะเป็นกีฬาได้ ทางการแพทย์เนี่ยไม่ใช่กีฬาแน่ๆ ซึ่งถ้าบอกว่าเป็นกีฬาทางความคิด ก็ต้องมีแพทย์ที่เข้ามาดูแลเพราะเกมพวกนี้อาจจะสร้างความเครียดได้”

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร?

ปัจจุบันทางสมาคมอีสปร์ตประเทศไทยสามารถผลักดันอีสอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ขณะที่สถานการณ์ความเข้าใจ การควบคุม เกมของไทยยังไม่พร้อม และสถานการณ์เด็กติดเกมที่มารับการรักษากับกรมสุขภาพจิตเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ตลอดเวลาตั้งแต่ปี 2558 ถึงปัจจุบัน รวมถึงสถานศึกษาทุกระดับเปิดรับอีสปอร์ต หมอพบเห็นข่าวเด็กนักเรียนมัธยมมีชมรม ครูให้การสนับสนุนการใช้เวลาว่างตามนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ของรัฐบาล ในระดับปริญญาตรี พบว่ามีมหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรอีสปอร์ต ในส่วนนี้ก็ถือว่าประเทศไทยเปิดรับสิ่งใหม่ให้เป็นไทยแลนด์ 4.0

ปัจจุบันทางสมาคมอีสปร์ตประเทศไทยสามารถผลักดันอีสอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง.ขณะที่สถานการณ์ความเข้าใจ. การควบคุม เกมของไทยยังไม่พร้อม และสถานการณ์เด็กติดเกมที่มารับการรักษากับกรมสุขภาพจิตเพิ่มสูงขึ้นเรื่องๆตลอด เวลาตั้งแต่ปี ๒๕๕๘ ถึงปัจจุบัน

สถานศึกษาทุกระดับเปิดรับอีสปอร์ต. หมอพบเห็นข่าวเด็กนักเรียนมัธยมมีชมรม. ครูให้การสนับสนุนการใช้เวลาว่างตามนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ของรัฐบาล ในระดับปริญญาตรี พบว่ามีมหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรอีสปร์ต. ในส่วนนี้ก็ถือว่าประเทศไทยเปิดรับสิ่งใหม่ให้เป็นไทยแลนด์ ๔.๐

แต่ด้วยความกังวลของจิตแพทย์และบุคลากรกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข หมอมีความเห็นว่าการเปิดรับ ครมีการสร้างความตระหนัก การอยู่ในวินัย รวมทั้งการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง เนื่องจากหมอพบว่าน้องๆที่เล่นเกมส่วนหนึ่งประมาณร้อยละ๑๐ ถึงร้อยละ ๒๐ (จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นฯในประชาชนทั่วไป ,๒๕๕๙)มีความเสี่ยงต่อการติดพนัน. หมายถึงมีพฤติกรรมเล่นเกม ที่มีการวางเดิมพัน เสี่ยงโชค แลกแต้มเพื่อให้ได้ของรางวัลในเกม เหมทือนพฤติกรรมติดพนัน

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

เด็กไทยตอนนี้กำลังแย่ เพราะอยู่ในสภาพภูมิคุ้มกันทักษะชีวิตพร่อง ต่ำ

ปัญหาสำคัญตอนนี้เรื่องอีสปอร์ตที่เห็น คือ กระแสสังคมที่มีความรู้ความเข้าใจคลาดเคลื่อน มองอีสปอร์ตด้านบวกเดียว ทำให้เด็กติดเกมเพิ่มขึ้น ติดพนันเพิ่มขึ้น

ปัญหาการเรียนของเด็กและเยาวชน อาจเพิ่มมากขึ้นหากผู้ปกครองและครู ไม่ได้ให้คำแนะนำและควบคุมดูแลย่างเหมาะสม ปัญหาสุขภาพอื่นๆ ในเด็กและเยาวชน ที่จัดสรรเวลาไม่เหมาะสม. เช่น ขาดทักษะทางสังคมแบบเผชิญหน้าเพราะติดจอและอยู่ในสังคมออนไลน์ ผลกระทบสุขภาพอื่นๆ ที่พบในเด็กติดเกม เช่น อ้วน สายตาบกพร่องก่อนวัยอันควร กล้ามเนื้อเมื่อยล้า เป็นต้น

การสนับสนุนจากภาครัฐในกีฬาเป็นนโยบาย สร้างคนของรัฐบาล. หมอมีความเห็นว่าเรื่องอีสปอร์ตเป็นเรื่องเชิงการตลาดจากเอกชน หากรัฐบาลสนับสนุนให้เป็นกีฬาบริษัทเอกชนที่เกี่ยวข้องควรจะมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมถึงผลกระทบด้านลบ. ส่วนรัฐบาลก็ควรสนับสนุนงบประมาณนักกีฬาตัวจริงที่มีความพร้อมในการสร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยเหมือนกีฬาอื่นๆ ก็เพียงพอ

อีกอย่างคือ เรื่องอีสปอร์ต เราเป็นประเทศปลายทางของเทคโนโลยี ของอุตสาหกรรมนี้ คือ เราไม่สามารถควบคุมอะไรได้ เพราะเราไม่ได้ผลิต คิดค้น หรือเป็นเจ้าของเทคโนโลยีนั้น เราไม่ได้เป็นผู้คิดค้น พัฒนาตัวซอฟท์แวร์ ยิ่งเราไปโปรโมทมาก กลับกลายเป็นเราสนับสนุนผู้ผลิตเองมากกว่า เงินก็ไปอยู่ที่เประเทศต้นทางของเขา ไม่ใช่เข้าไหลมาที่ประเทศเรา กีฬาอีสปอร์ตสร้างรายได้ให้แค่ไม่กี่คน ไม่กี่บริษัท การแบ่งกำไรก็ไม่มาก บริษัทที่เข้าร่วมในการจัดงานได้เงินไม่กี่เปร์เซ็นต์จากรายได้มหาศาลทั้งหมดของบริษัทที่เป็นเจ้าของ มันเป็นการกระตุ้นอุตสาหกรรม แต่ถามว่าคนไทยเป็นผู้ถือหุ้นสักเท่าไร

แต่ที่คนไทยลงทุนคือคนต่างหาก กว่าเด็กคนนึงจะซ้อม เชี่ยวชาญ จนได้ไปแข่งขัน แต่คนที่ได้ไปแข่งจริงๆ กลับน้อยมากเลย หมอไม่อยากให้จัดการแข่งขันในไทยสักเท่าไร เพราะว่ามันเกิดการสร้างความเข้าใจผิด ทำให้เด็กๆ ที่อยากเข้าร่วมต้องใช้เวลากับสิ่งนี้เยอะ หลายคนก็เลือกที่จะทิ้งการเรียน จนไปหมกมุ่นอยู่กับการแข่งขันมากกว่าจะที่เรียนเพื่อเป็นเจ้าของนวัตกรรม หรือ ผู้ออกแบบเทคโนโลยี

ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้

ในส่วนของกรมสุขภาพจิตมี ๒ บทบาท คือ ๑) ในฐานะที่ปรึกษาที่จะชี้ให้สังคมเห็นผลกระทบของการติดเกม โดยส่งต่อข้อมูลให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสร้างความตระหนักให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน รวมถึงผู้ปกครอง

๒) ในฐานะผู้บำบัดรักษา กระทรวงสาธารณสุขต้องเตรียมความพร้อมในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในการบำบัดรักษาผู้ป่วนที่มีปัญหาติดเกม รวมทั้งเตรียมความพร้อมของงงบประมาณด้านสาธารณสุขในการบำบัดผู้ติดเกม ราคาต่อหน่วยในการบำบัดเด็กติดเกม ๒๐,๐๐๐ ถึง ๕๐,๐๐๐ บาท ต่อปี ขึ้นกับความรุนแรงของโรค (ข้อมูลจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น,๒๕๖๐)

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

สนับสนุนให้เกิดนักกีฬา ที่มีวินัยและมีความพร้อม หากเป็นไปได้ก่อนแข่งกีฬาน่าจะมีการประเมินทางสุขภาพจิตจากจิตแพทย์และทีมก่อน ส่งเสริม ให้เกิดวินัยการเล่นเกม การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ในการดูแลเด็กและเยาวชน ให้ประสบความสำเร็จในอีสปอร์ต

แต่คัดค้าน ในการนำเสนอข่าวด้านเดียวเฉพาะเงินรางวัลที่นักกีฬาอีสปอร์ตได้รับ เป็นแรงจูงใจเทียมที่สร้างกระแสให้เกิดเด็กติดเกม หมอมีความเห็นในการเสนอข่าวทั้งจากสมาคมฯ และสื่อ ควรแสดงให้ครบทุกด้าน ทั้งด้านทักษะการแบ่งเวลา การฉายภาพให้เห็นทั้งภาพว่า หลังการเล่น การจบอาชีพนักแข่งขันนั้น คืออะไร และต้องสื่อสารชัดเจนด้วยว่า ไม่สนับสนุนให้เข้ามาเล่นอีสปอร์ต หากต้องทิ้งการเรียน หรือทำให้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ

ความเห็นในทางการแพทย์ ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

ผลด้านบวก สร้างวินัย เกิดทักษะการทำงานเป็นทีม สร้างรายได้ แต่อาจจะไม่ถาวร หากไม่ใช่อาชีพนักนวัตกรรม นักโปรแกรมเมอร์ นักออกแบบเกม หากเป็นผู้เล่น นักแข่งขัน ก็ไม่ได้ตลอดไป

ผลด้านลบ การจัดสรรเวลาไม่เหมาะสมสร้างผลกระทบต่อการเรียน เด็กติดเกม และผลกระทบพนัน

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

หมอเคยไปดูงานที่สิงคโปร์ ประชาชนที่นู้นเค้ามีจิตสำนึกในเรื่องสุขภาพของตนเอง หรือเด็กก็จะรู้ว่าไม่ควรเล่นเกมออนไลน์ก่อนอายุ 13 ปี ซึ่งคนไทยยังไม่มีตรงนี้ พอมันเป็นการตระหนักรู้ของประชาชนก็เกิดการมีส่วนร่วมไปเอง คือไม่ต้องรอให้รัฐบาลดูแลอย่างเดียว อันที่สองคือกฏคือกฏไม่ฝืน ตัวกฏหมายเองก็ต้องแรงพอที่คนจะไม่ทำผิด อาจจะต้องเอาตรงนี้มาประยุกต์ให้เข้ากับบ้านเรา ด้วยการสร้างจิตสำนึกด้วยตัวเอง อันที่สามคือการร่วมมือของภาครัฐและเอกชน สรุปคือต้องร่วมมือกันทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน มีเรื่องกระแสสังคมที่คลาดเคลื่อน มองอีสปอร์ตด้านเดียว ทำให้เด็กติดเกมเพิ่มขึ้น ติดพนันเพิ่มขึ้น ปัญหาการเรียนของเด็กและเยาวชน อาจเพิ่มมากขึ้นหากผู้ปกครองและครู ไม่ได้ให้คำแนะนำและควบคุมดูแลอย่างเหมาะสม ปัญหาสุขภาพอื่นๆ ในเด็กและเยาวชนที่จัดสรรเวลาไม่เหมาะสม เช่น ขาดทักษะทางสังคมแบบเผชิญหน้าเพราะติดจอและอยู่ในสังคมออนไลน์

ผลกระทบสุขภาพอื่นๆ ที่พบในเด็กติดเกม เช่น โรคอ้วน สายตาบกพร่องก่อนวัยอันควร กล้ามเนื้อเมื่อยล้า

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

ควรจำกัดอายุผู้เข้าเล่นเกมต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป ควรได้รับการกำกับดูแลจากครอบครัวตั้งแต่ก่อนที่จะเล่นเกมหรือช่วยตัดสินใจ เพราะเป็นช่วงอายุที่พอจะรับรู้ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด แยกแยะความจริงออกบ้าง แต่ยังขาดวุฒิภาวะและประสบการณ์ แต่เด็กที่ต่ำกว่า 13 ปี ไม่แนะนำให้เล่นเกมออนไลน์ประเภททีมหรือต่อสู้ ใน

ส่วนของภาครัฐ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงดิจิทัลฯ เรื่องการพิจารณาชนิด และการมีส่วนร่วมของบริษัทเอกชนในการป้องกันผลกระทบฯ กระทรวงสาธารณสุข เรื่องการบำบัดรักษาพฤติกรรมติดเกมและปัญหาสุขภาพจิตที่เกี่ยวข้อง เช่น ซึมเศร้า เสพติดอื่นๆ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องการกำกับติดตามนโยบาย ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ผ่านกิจกิจกรรมอีสปอร์ต เพื่อป้องกันผลกระทบฯ”

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ทางภาคธุรกิจบอกว่าเด็กติดเกมไม่ได้เกิดขึ้นกับพวกเขา และเป็นคนละกลุ่มเป้าหมายของการทำธุรกิจอีสปอร์ต หมอคิดว่ามันอธิบายแบบนั้นไม่ได้ เพราะในทางการแพทย์ ที่คลินิกและโรงพยาบาล เรากลับพบว่ากลไกทางการตลาดของธุรกิจอีสปอร์ตนั้นเอง เองกลับหลอกล่อพวกเขาให้ติดและอยากเล่นเกมมากขึ้นไม่หยุด เช่น ตั้งแต่ให้เล่นฟรีแรกเข้า ทดลองเล่น หรือให้ไอเท็มต่างๆ เพื่อเพิ่มพาวเวอร์ ตะลุยผ่านด่านหรืออัพเลเวล่ หรือเจอสถานการณ์ เจอผู้เล่นใหม่ๆ เก่งๆ ตลอดเวลา มันกระตุ้นถี่ๆ ซ้ำๆ จนทำให้ติด เพราะอยากจะชนะ เอาใหม่ ลองใหม่ อยู่ตลอดเวลา ดึงให้การเล่นมันอยากเล่นซ้ำๆ อีก หมอเลยคิดว่าเขาต้องมีส่วนรับผิดชอบในเรื่องนี้ด้วยส่วนนึงว่านี่คือ กลวิธีการออกแบบเกมด้วยโครงสร้าง ด้วยตรรกะของเกม ที่ต้องออกมาทำมาเพื่อให้คนอยากเล่น อยากเอาชนะ สนุกที่จะชนะในเกม และอยากเอาชนะคนอื่นๆในเกม เรียกว่าเป็นพฤติกรรมเสพติดอยากเอาชนะ

ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างงไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

อีสปอร์ตมันเป็นเรื่องของ mental สปอร์ต อาจจะต้องมีการดูแลเกี่ยวกับสภาพจิต หรือจิตแพทย์ก็ได้ นักจิตวิทยาก็ได้ในการให้คำปรึกษา เพราะคนเราไม่สามารถรับภาวะความเครียดได้ตลอดเวลา จิตใจและร่างกายมันทำงานสัมพันธ์กัน ถ้าร่างกายใช้สมาธิมากๆ พวกนี้มีผลกับสมองโดยตรงแน่ๆ หรือไม่ก็มีผลกับหัวใจ อีกทั้งผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ต มันมีภาวะที่ลุ้นไปด้วยซึ่งส่งผลกับหัวใจ ในสมาคมมจิตแพทย์ของอเมริกาก็จะเข้ามาสอบถามหากมีการเข้าชมฟุตบอลแมทช์ดังๆ ว่ามีโรคประตัวหรือไม่ เพราะถ้าได้เข้าไปดูในสถานการณ์การชมนั้นมันจะลุ้นมาก อาจจะเกิดหัวใจล้มเหลวได้ หรือคนที่มีสภาวะก้าวร้าวรุนแรงก็อาจจะไม่ให้เข้าชม เพราะฉะนั้นถ้าอีสปอร์ตได้รับการรับรองว่าเป็นกีฬาจริงก็ต้องมีการจำกัดผู้เล่นและผู้เข้าชม และปัจจุบันทางวงการแพทย์ให้ความสำคัญกับโรคที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ มหาวิทยาลัย ควรบรรจุโรคมากับเทคโนโลยีในหลักสูตรการเรียนแพทยศาสตรบัณฑิต แพทย์เฉพาะทาง(จิตเวช เวชศาสตร์) หน่วยบริการ สังกัดกระทรวงสาธารณสุข มาตรการเฝ้าระวัง มาตรการบำบัดรักษา

ปัจจุบันทางวงการแพทย์ให้ความสำคัญกับโรคที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่

มหาวิทยาลัย ควรบรรจุโรคมากับเทคโนโลยีในหลักสูตรการเรียนแพทยศาสตรบัณฑิต แพทย์เฉพาะทาง(จิตเวช เวชศาสตร์)

และ หน่วยบริการ สังกัดกระทรวงสาธารณสุข มาตรการเฝ้าระวัง มาตรการบำบัดรักษาโรคอันเกิดมาจากพฤติกรรมเสพติดนี้ด้วย

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

สนับสนุนให้เกิดมาตรการทางธุรกิจที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมจากบริษัทเอกชน เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นสินค้า หรือกิจกรรมที่ออกแบบจากบริษัทเอกชน ซึ่งเกิดความเสี่ยงต่อประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้ หมอเสนอให้ใช้รูปแบบภาษีคล้ายคลึงกับการหักภาษีสุรา/บุหรี่ และตั้งกองทุนบริหารมาตรการเยียวยาทางสังคม

ควรมีการเก็บภาษีจากบริษัทเพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาตรงนี้ด้วย

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ควรกำหนดให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมด้วยการรวมตัวกันในความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ค่ารักษาพยาบาล เด็กที่ได้รับผลกระทบฯ กิจกรรมสร้างความตระหนัก เป็นต้น โดยทำเป็นข้อตกลงระหว่างภาคเอกชนและรัฐบาลโดยผูกเงื่อนไขกับใบอนุญาตประกอบการ

ท่านคิดว่า พ่อแม่ สถาบันครอบครัว ควรมีมาตรการใดในการเป็นข้อตกลงกำกับดูแลร่วมกันในกิจกรรมนี้

พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรใช้มาตรการเฝ้าระวังและส่งต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่อยู่ภายใต้การดูแล ตามอายุและวุฒิภาวะของเด็กและเยาวชน เช่น การเลือกหรือสนับสนุนอุปกรณ์เล่นเกม การสื่อสารออนไลน์อย่างเหมาะสม

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

เรื่องแรกคือ นักกีฬาอีสปอร์ต ในทางการแพทย์ แนะนำว่า

- อายุของเด็กที่เข้าร่วมอีสปร์ต ควรมากกว่า ๑๓ ปี เพราะเป็นช่วงที่สมองมีพัฒนาการเริมความยับยั้งได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่สมบูรณ์จนกว่าจะถึง 18-20 ปี
- คัดเลือกเกมที่ไม่มีความรุนแรง.นำมาใช้แข่งขัน เพื่อป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบ หรือการเรียนรู้ซึมซับ ชาชินพฤติกรรมความรุนแรง เพราะเกมส่วนมากที่นิมเล่นกันนั้น ตัวละครหลักหรือทางออกของปัญหามักแก้ไขด้วยการใช้ความรุนแรงในเชิงร่างกาย

- กำหนดกิจกรรมสำหรับนักกีฬาในการเล่นอย่างจริงจัง เพื่อป้องกันผลกระทบต่อสุขภาพของนักกีฬา และสร้างสมดุลของนักกีฬา เช่น การพักผ่อน ออกกำลังกาย และสุขภาพจิต เป็นต้น (โดยทั่วไปนักกีฬาจะต้องมีแพทย์เวชศาสตร์การกีฬาเฉพาะ. หากเป็นกีฬาอีสปอร์ตต้องมีจิตแพทย์ดูแลร่วมด้วย)

สำหรับ เด็กและเยาวชนทั่วไป พ่อแม่ควรทำความเข้าใจพื้นฐานการเล่นเกม ติดเกม กีฬาอีสปอร์ต และเรียนรู้ ศึกษา เรื่อง ทักษะชีวิตในยุคดิจิตอลของพลเมือง เพราะสิ่งนี้มีความสำคัญที่จะทำให้เด็กรู้เท่าทันสื่อและมีศักยภาพเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต

หน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง

- ก.วัฒนธรรม ก.ดิจิทัลฯ เรื่องการพิจารณาชนิด และการมีส่วนร่วมของบริษัทเอกชนในการป้องกันผลกระทบฯ
- ก.สาธารณสุข เรื่องการบำบัดรักษาพฤติกรรมติดเกมและปัญหาสุขภาพจิตที่เกี่ยวข้อง เช่น ซึมเศร้า. เสพติดอื่นๆ
- ก.ศึกษาธิการ. เรื่องการกำกับติดตามนโยบาย ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ผ่านกิจกิจกรรมอีสปอร์ต. เพือ่ป้องกันผลกระทบฯ

ท่านคิดว่า "ใครควรทำอะไรบ้าง" ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

"ถ้าเรื่องรายได้สำหรับอาชีพ อาจจะต้องดูกฏหมายแรงงาน เพราะอาจจะเด็กเกินไปในเรื่องของการรับเงิน เช่นเดียวกับในต่างประเทศ ซึ่งกฎหมายแรงงานจะเข้าไปดูเรื่องจำนวนชั่วโมงการทำงาน สภาพแวดล้อมการทำงานที่ปลอดภัย ยิ่งในกรณีที่เป็นเด็ก ก็จะยิ่งคำนึงถึงจำนวนชั่วโมงและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมมาก อีกอย่างซึ่งต้องคำนึงแน่ๆ คือ เรื่องภาวะสมอง การพัฒนาการ

ในวงการอีสปอร์ตก็มีหลายอาชีพที่ประกอบกัน เช่น นักพากย์ คอลัมนิสต์ ควรทำเป็นพาร์ทไทม์ ไม่แนะนำให้ทำเป็นงานประจำ และไม่แนะนำให้ทำเป็นอาชีพหลัก อย่างหลายคนก็ไปทำงานเป็นเด็กเสิร์ฟตรงนี้ไม่ห้าม แต่ก็ต้องเรียนหรือทำหน้าที่ของตัวเอง กฏหมายแรงงานก็มีในเรื่องจำกัดชั่วโมงการทำงาน สำหรับเด็กต่ำกว่า 15 ปีมันเป็นตัวชี้วัด SDG ทุกประเทศต้องรายงานทั่วโลกว่าเราไม่ใช้แรงงานเด็ก แต่สำหรับ 15 ปีขึ้นไป ก็จะมีการกำจัดชั่วโมงต่อวัน ถ้ามีการบรรจุเป็นอาชีพก็จะต้องมีการวัดว่าทำกี่ชั่วโมงต่อวัน"

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

สนับสนุนให้เกิดการรับผิดชอบต่อสังคมจากบริษัทเอกชนและบริษัทเกม เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นสินค้าหรือกิจกรรมที่ออกแบบจากบริษัทเอกชน. ซึ่งเกิดความเสี่ยงต่อประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้ หมอเสนอให้ใช้รูปแบบภาษีคล้ายคลึงกับการหักภาษีสุรา/บุหรี่ และตั้งกองทุนบริหารมาตรการเยียวยาทางสังคม

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ควรกำหนดให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมด้วยการรวมตัวกันในความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ค่ารักษาพยาบาล เด็กที่ได้รับผลกระทบฯ กิจกรรมสร้างความตระหนักรู้เท่าทันสื่อ ในสถานที่แข่งขัน กระตุ้นให้เด็กรู้เท่าทันตนเอง เรียนรู้ที่จะควบคุมตนเองให้ได้ มิใช่จะส่งเสริม กระตุ้นให้เล่นกันอย่างเดียว แบบนั้นอาจจะเกินไป เป็นการหาประโยชน์จากความไร้เดียงสาและอ่อนประสบการณ์ หรือหากำไรจากการที่เด็กควบคุมตนเองไม่ได้ เอาประโยชน์จากวุฒิภาวะที่ยังไม่พัฒนาการเต็มที่ของเด็ก เป็นต้น โดยทำเป็นข้อตกลงระหว่างภาคเอกชนและรัฐบาลโดยผูกเงื่อนไขกับใบอนุญาตประกอบการ

ท่านคิดว่า พ่อแม่ สถาบันครอบครัว ควรมีมาตรการใดในการเป็นข้อตกลงกำกับดูแลร่วมกันในกิจกรรมนี้

ก็ต้องมีส่วนร่วมในการกดดัน หรือยื่นข้อกังวลใจไปที่บริษัทธุรกิจและหน่วยงานรัฐ เพื่อบอกว่าธุรกิจนี้ก็ควรถูกกำกับควบคุมเช่นเดียวกับธุรกิจอื่นๆ เพราะส่งผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพจิต การเรียนรู้ และผลกระทบอื่นๆ มันไม่เหมือนกีฬา ที่คนเล่นกีฬาแทบไม่มีปัญหา ผลกระทบเชิงลบใดๆ จากการเล่นกีฬาเลย แต่เกมมันไม่ใช่ มันมีผลกระทบมากมาย มันไม่ใช่กีฬา และเบื้องหลังของเกม คือ ผลประโยชน์กำไร เม็ดเงินมหาศาล และนั่นควรที่รัฐบาลจะกำกับ เพราะเรารู้ดีว่า เงินตรา เงินของเด็กๆ มันไหลออกไปที่ผู้ประกอบการในต่างประทเศมากกว่าที่จะตกอยู่ในประเทศไทย

พ่อแม่ควรต้องรู้เท่าทันสื่อ มันยากที่พ่อแม่จะเรียนรู้เท่าทัน เพราะตัวสื่อเองก็ตกอยู่ในกระแสการนำเสนอข่าวด้านบวกของธุรกิจอีสปอร์ตมากเกินไป เพราะตนเองก็ร่วมได้ประโยชน์ตรงนี้ด้วยในการส่งเสริมผลักดันอีสปอร์ต

หันไปมองสภาพพ่อแม่ปัจจุบัน มีภาระเกี่ยวกับการหาเงิน เลี้ยงดูครอบครัว จะเอาเวลาไหนมาเลี้ยงลูก ดูแล อบรม พ่อแม่มีหลายกลุ่ม ใช่ว่าทุกๆ กลุ่มจะมีเวลา ความสามารถ ความรู้เท่าทัน อย่าผลักภาระให้พ่อแม่ทุกคน รัฐเอง ต้องฉลาดและเท่าทันเกม กลไก การตลาดตรงจุดนี้ด้วย

ท่านคิดว่า "โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต" ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้าง

ความเห็นทางการแพทย์ เรื่องที่ควรคำนึง คือ สภาพแวดล้อมของการเล่นเกม เป็นสำคัญ โมเดล/เงื่อนไขการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ประกอบด้วย ๓ องค์ประกอบ คือ

๑. เงื่อนไขทั่วไป เป็นการกำหนดชนิด/ประเภทของเกม สถานที่ เวลา อายุของผู้เล่น

๒. เงื่อนไขทางการตลาด เป็นการกำหนดการอนุญาตประกอบการ ความมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการในความรับผิดชอบต่อผลกระทบทางสังคมในเด็กและเยาวชน

๓. เงื่อนไขของผู้เล่นเกม เป็นการกำหนดแนวปฏิบัติการปกป้อง. คุ้มครองผู้ฏลนเกม เพื่อป้องกันปัยหา/ผลกระทบ และสุขภาพของผู้ลเน โรคประจำตัว การมีการใช้ยาสารเสพติด

===

สัมภาษณ์ **นักวิชาการภาคประชาสังคม**

ชื่อ : **นายพงศ์ธร จันทรัศมี**

ตำแหน่ง : **ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ**

===

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

รู้จักอีสปอร์ตในช่วงกลางปี 2560 แต่ก่อนหน้านั้นก็รับทราบปัญหาเด็กติดเกมมาโดยตลอด คือ เล่นจนไม่สามารถควบคุมตัวเองหรือจัดสรรเวลาได้ จนมีกระแสข่าวว่ามีการรัฐบาลจะส่งเสริมอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาและมีการส่งเสริม และทราบเกี่ยวกับผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตบ้าง

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

มันต้องแยกออกเป็นสองส่วนก็คืออีสปอร์ตมีความเป็นกีฬาหรือเปล่า ควรมีชุดความรู้สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับหนึ่ง

ส่วนที่เห็นต่างเราต้องให้เห็นว่ามันไม่ใช่กีฬาอย่างไร ด้วยเหตุผลอะไร ถ้าเป็นกีฬาเป็นกีฬาประเภทอะไร ใครควรเข้าเล่นบ้าง ควรมีมาตรการในการป้องกันอย่างไร ถ้าเทียบเคียงในเรื่องมวยเด็ก มวยเป็นกีฬาที่ไทยส่งเสริม แต่เด็กเข้าซ้อมมวยเพื่อไปแข่งขันชกมวยเด็ก ก็ต้องมาดูกันว่าเหมาะสมหรือเปล่า เหมือนกันอีสปอร์ตถ้าเป็นกีฬามีการใช้ร่างกายอย่างไร หรือแค่เล่นเกมอย่างเดียว เตะฟุตบอลอาจจะมีผลกระทบระหว่าง

ทางบ้างที่ร่างกายได้รับบาดเจ็บ ถ้าอีสปอร์ตถ้าจะมองในเรื่องของพฤติกรรมร่างกายอยู่ แทนที่เด็กจะได้ไปทำกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อต่างๆ กลับต้องมานั่งอยู่หน้าจอ ไม่ได้เคลื่อนที่ ก็อาจจะเสี่ยงต่อโรคต่างๆ เรื่องแบบนี้ต้องมีการคลี่ภาพออกมาให้ได้ชัดเจนก่อน ภายใต้สภาพที่ปัจจุบันยังมีการคลุมเครือในเรื่องนี้อยู่

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

ส่วนหนึ่งก็คงมีการส่งเสริมให้เกมของอีสปอร์ตแพร่หลายมากขึ้น อาจจะเกิดการให้การสนับสนุนเงินภายใต้กลุ่มชมรมของสมาคม ในทางกลับกันถ้ามีการส่งเสริมอย่างเดียวไม่ได้มีมติปกป้อง ทำมาตรฐาน กติกาข้อตกลงให้ชัดเจน มันจะลำบาก แต่มุมของธุรกิจถ้ามันโตไปกับกิจกรรมกีฬา กับโตไปแบบที่คนให้ความสนใจใครๆ ก็เล่นได้ ประเด็นนี้ก็ต้องมีคนคอยควบคุมด้วย คอยกำกับไม่ให้มีผลกระทบมากเกินไป เพราะเด็กทุกคนเล่นเกมไม่ได้อยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต บางคนก็เล่นด้วยกระแสของอีสปอร์ตที่มาสนับสนุนให้เล่นเกมออนไลน์

ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้

ในส่วนของมูลนิธิที่ทำอยู่ กำลังดูว่ามีเรื่องการพนันในการแข่งขันอีสปอร์ต หรือทายผลอีสปอร์ตหรือไม่ อีสปอร์ตที่เป็นเกมเองเราพยายามศึกษาและทำความเข้าใจกับมัน มีกำหนดข้อเสนอแนะและมีมาตรการป้องกันและกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

อย่างแรกต้องดูว่าการพนันเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตมากน้อยแค่ไหน อย่างที่สองคือการเสพติดเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเกมออนไลน์ที่จะไปแข่งอีสปอร์ต หรือเกมออนไลน์ที่เล่นกันทั่วไป ส่งผลต่อพฤติกรรมเสพติดเช่นเดียวกับพนัน กลไกร่างกายเป็นเหมือนกันเลย อาจจะไม่ได้ใช้เงินในการเดิมพันแต่ใช้เงินในการเอาชนะด้วยการขาดความยับยั้งชั่งใจของตนเอง เราก็มองเรื่องนี้ว่าจะมามาตรการหรือกลไกป้องกันไม่ให้เด็กติดเกมหรือติดพนัน

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

ตอนนี้ไม่มีข้อมูลอะไรออกมา กำกับ ดูแล ในเรื่องของผลกระทบที่รุนแรง มันเลยกลายเป็นเกมสร้างสรรค์หรือสื่อสร้างสรรค์ที่เข้าไปช่วยในการส่งเสริมด้านเทคโนโลยี 4.0 ผมว่าถ้ามีหน่วยงานที่สร้างความตระหนักและชัดเจน รวมถึงสื่อสารออกมาเป็นนโยบาย กับอีกส่วนคือการป้องกันผลกระทบ มันจะเกิดการสื่อสารขึ้นใน 2 มิติ อย่างการใช้เวลาว่างในการเล่นเกมอย่างเหมาะสม ข้อควรระวังในสถานศึกษา และครอบครัวด้วย กระทรวงศึกษาอาจจะเข้ามามีส่วนดูแลด้วยได้ เพราะกิจกรรมจัดในพื้นที่ที่ท่านดูแล ซึ่งต้องลงมาให้ความรู้ในเชิงปกป้อง ป้องกัน แต่ถ้าโรงเรียนจัดกิจกรรมโดยไม่ได้ให้ความรู้ในเชิงป้องกันควบคู่ไปด้วย เห็น

ด้วยว่าควรต้องห้าม แต่ถ้าโรงเรียนให้ความรู้ มันก็จะเป็นโอกาสของพวกเขา ดีกว่าปล่อยให้ไปกับเอกชนเลยเขาอาจจะไม่ได้มาสนใจมิติเรื่องผลกระทบ แต่กลายเป็นมิติทางธุรกิจได้ รวมถึงต้องดูกลุ่มอายุที่จะสามารถเข้าร่วมได้

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

หนึ่งควรกำกับเรตติ้งของเกม บ้านเรายังไม่มีคนมากำกับตรงนี้ มีแต่กระทรวงวัฒนธรรมมาดูเฉพาะแผ่นเกม ร้านเกม ซึ่งไม่เดี๋ยวนี้ไม่มีใครเล่นเกมแผ่นแล้ว อีกอย่างอีสปอร์ตเป็นเกมที่อยู่ในแอพสโตร์บนอินเทอร์เน็ตให้โหลดฟรีได้ แต่รัฐบาลสหรัฐเขากำกับได้นะ จริงๆ มันมีเงื่อนไขร้านในประเทศไทยอยู่ และบางแอพพลิเคชั่นสามารถโหลดได้เฉพาะภูมิภาค อาจจะใช้เงื่อนไขตรงนี้ในการกำกับดูก็ได้ ตอนแรกกระทรวงวัฒนธรรมดูอยู่แต่พอไปอยู่บนออนไลน์ จริงๆ มันก็เป็นแค่ช่องทาง กระทรวงวัฒนธรรมก็อาจจะต้องลงมาดูแลเหมือนเดิม อันที่สองไม่แน่ใจว่าใครเป็นคนกำกับดูแลร้านค้าออนไลน์ อาจจะเป็นกระทรวงพาณิชย์ บางทีอาจจะไม่ต้องเป็นหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะต้องรับผิดชอบ แต่ควรจะชี้ให้เห็นแล้วสะท้อนออกมาก็จะเป็นการดี แต่บ้านเราตอนนี้ทุกคนยังไม่รู้ว่าใครจะดู แต่ถ้าทำจริงๆ ก็ทำได้อยู่ที่จะมองเห็นปัญหาหรือเปล่า”

10.ท่านประเมินความพร้อม กำลัง ทรัพยากร ความรู้ ของบุคลากร หน่วยงาน และนโยบาย หรือผู้ปฏิบัติงานของท่านต่อเรื่องอีสปอร์ตไว้อย่างไร

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

สมาคมอีสปอร์ตเขาก็ต้องทำข้อบังคับของสมาคมในการดูแลชมรม ดูแลป้องกันผลกระทบเด็กที่เข้ามาเข้าร่วมชมรม เช่น ไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียน มีการบริหารจัดการให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ต้องมีระเบียบตรงนี้ชัดเจนว่าควรทำอย่างไร อีกอย่างคือการที่เขาเข้าไปสนับสนุนให้มีอีสปอร์ตผลกระทบอาจจะไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรง แต่ในทางอ้อมคือทำให้ภาคธุรกิจเติบโต แล้วเยาวชนก็จะเสพติดได้ง่าย ก็อาจจะคาดหวังว่าเขาจะทำได้แม้ว่าจะหวังได้น้อยก็ตาม

การกำกับอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องอะไรบ้าง?

ก็มีหลายเรื่อง เช่น

1.การสร้างความรู้ความเข้าใจให้คนในรัฐบาล ระดับนโยบาย ให้เข้าใจอุตสาหกรรม ธุรกิจ อีสปอ์รตจริงๆ ว่ามีภาพที่สมบูรณ์อย่างไร เพราะระดับสูงต้องเห็นภาพและมีความรู้เรื่องนี้อย่างรอบด้าน ตอนนี้ที่เป็นปัญหาคือ รัดับรัฐบาล ยังแยกกันคิด แยกกันทำ ไม่บูรณาการองค์ความรู้เข้าด้วยกัน ทำให้ปัญหาไม่ถูกคำนึงอย่างรอบด้าน

การส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์ในเรื่องของ 4.0 โดยที่ยังไม่ได้มองถึงผลกระทบมากนัก และพอเขา (รัฐบาล) ไม่ได้มองเห็นผลกระทบเขาก็ไม่ได้มีมาตรการป้องกัน สิ่งที่ต้องทางคือให้ผู้กำหนดนโยบายเห็นเลยว่ามันมีผลกระทบมากน้อยก็ต้องมีมาตรการ

2. ผู้ประกอบการ อันนี้ไม่ค่อยเชื่อว่าเขาจะริเริ่มการออกแนวปฏิบัติ การกำกับตนเองให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมสักเท่าใด เพราะเอกชนบ้านเรามุ่งแต่หาผลประโยชน์กำไร เผลอๆ อาจมองว่าเป็นภาระต้นทุนที่เพิ่มขึ้นมาสำหรับการออกแนวทาง หรือกำกับตนเองให้มีจริยธรรม เพราะฉะนั้นหน่วยงานรัฐ ก็ต้องไปกำกับสมาคมอีสปอร์ต ไปกำกับบริษัทเกมอีกที อาจมีเครื่องมือที่เป็นกฎหมายเฉพาะออกมา เหมือนเรื่องพนัน เพราะนี่เป็นธุรกิจที่หาเงิน หาผลประโยชน์จากเด็กและเยาวชน ย่อมต้องมีกฎหมายกำกับควบคุมดูแล

3. ผู้ติดตามสถานการณ์ เพราะผู้กำหนดนโยบายอาจจะยังไมเข้าใจในเรื่องนี้ ต้องมีภาคประชาสังคมและภาควิชาการต้องให้ความรู้ในเรื่องนี้ ควรมีหน่วยงานมอนิเตอร์ เฝ้าระวังสถานการณ์ที่เป็นพิษภัยจากสื่อออนไลน์ และกิจกรรมเช่นนี้ด้วย

4. พ่อแม่ผู้ปกครอง มีเครื่องมือด้านการเงิน เพื่อให้ลูกรู้จักใช้เงิน มีช่องทางให้พ่อแม่ได้หาความรู้เรื่องนี้ เช่น อาจมีโปรแกรม สินค้า และบริการที่เป็นทางเลือกสำหรับเด็กจริงๆ หรือพ่อแม่มีสิทธิ์ที่จะรับรู้ กำหนดวงเงินในบัตร บัญชีมือถือ หรือ การทำธุรกรรมออนไลน์ผ่านเกมก็ได้ว่าจะให้มีลิมิตเท่าใด

5. ที่ผ่านมา ปัญหาอีกอย่างในวงการวิชาการ คือ การอธิบายว่า ปัญหาเด็กติดเกม เป็นเรื่องส่วนตัวเฉพาะครอบครัว แล้วก็ทำให้คน สังคมเข้าใจว่ามันจริง

อันที่จริงแล้วไม่ใช่เลย ปัญหาเด็กติดเกม เป็นปัญหาส่วนรวม ของสังคม เด็กติดเกมคนหนึ่ง ส่งผลกระทบต่อครอบครัว ครอบครัวเป็นหน่วยเล็กๆ ของสังคม และส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ สุขภาพ ปัญหาพฤติกรรมต่อต้านสังคม ปัญหาของทุกๆ ครอบครัว คือปัญหาร่วมกันของสังคม

แต่บริษัทเกมมักอ้างและอธิบายว่านี่เป็นปัญหาเฉพาะครอบครัวใครก็ครอบครัวมัน ชุดคำอธิบายแบบนี้สื่อไม่ควรหลงรับรู้และเอามาถ่ายทอด เพราะนั่นเท่ากับว่าทำให้ครอบครัวต้องเผชิญปัญหาเลี้ยงดูและแก้ไขเรื่องนี้เองโดยที่บริษัทเอกชน รัฐบาล ไม่ต้องยื่นมือเข้ามารับผิดชอบ เพราะก็แค่อธิบายไปง่ายๆ ว่า พ่อแม่ไม่มีเวลาไม่มีปัญญาเลี้ยงลูก ซึ่งจริงๆ แล้วไม่ใช่ รัฐต้องให้เครื่องมือพ่อแม่ในการปกป้องคุ้มครองลูกด้วย เอกชนต้องมีมาตรการกำกับดูแลจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในธุรกิจที่ตนเองทำด้วย สังคมจึงจะอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นสุข เท่าทัน ปลอดภัย

ปัญหาจึงควรถูกมองอย่างร่วมกัน อย่างเป็นระบบ และเป็นเชิงโครงสร้าง ที่คำนึงถึงมิติเศรษฐกิจชุมชนครัวเรือน และในระดับประเทศ มิใช่มุ่งแต่จะพูดเรื่องกำไร เงินรางวัลที่เด็กจะชนะได้มา ต้องพูดด้วยว่า แล้วต้นทุนค่ารักษาที่โรงพยาลางรัฐแบกรับเท่าไหร่ โปรแกรมการรักษาพยาบาลโรคติดเกมในโรงพาบาลเอกชนเท่าไร หรือ โอกาสสูญเสียที่เด็กคนนึง จะติดเกมแทนที่จะกลายเป็นพลเมือง เป็นอนาคตของประเทศ เป็น

โปรแกรมเมอร์ เป็นนักออกแบบอะนิเมชั่น หรือ นักออกแบบเกม นักวาดภาพประกอบในเกม อาชีพอื่นๆ ที่ไม่ใช่เพียงแต่ผู้เล่น เหล่านี้คือความเสียหายทางเศรษฐกิจเท่าไร เพียงแค่เพราะเบริษัทเกมมุ่งหวังแต่จะสร้างนักเล่นเกม แต่ไม่ใช่นักทำเกม

ถ้ามองอย่างนี้จะเห็นว่า ปัญหาเด็กติดเกมมิใช่ปัญหาของครอบครัวแล้ว แต่เป็นปัญหาของรัฐบาล ของหน่วยงานสร้างสรรค์ทางเศรษฐกิจ ของสถาบันการศึกษาว่าบ่มเพาะคนอย่างไรให้มีสินัยเป็นนักนวัตกรรม เป็นผู้ประกอบการ เหล่านี้คือมองปัญหาในเชิงระบบ เชิงโครงสร้าง

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

พูดเรื่องการเก็บภาษีสำหรับค้นเจ้าของพัฒนาเกม อาจจะเป็นดาบสองคม เพราะอาจจะมีเด็กที่อยากพัฒนาเกมของตัวเองที่ดีๆ ก็ได้ แต่ถ้าเก็บภาษีจากใบอนุญาตการจัดแข่งขันเกม ภาษีจากส่วนแบ่งรายได้จากธุรกิจอีสปอร์ตกลับมาที่รัฐให้มากขึ้น ก็ควรจะเก็บ เพราะธุรกิจนี้ส่งผลกระทบและดำเนินอยู่บนความเสี่ยงทางลบ เพราะเด็กหลายล้านคนอาจไม่ประสบความสำเร็จได้เงินได้ทอง เขาอาจเสพติดเกม และพ่อแม่ต้องพามารักษา เข้ารับการบำบัด เขาเป็นผู้พ่ายแพ้จากเกม ขณะที่บริษัทมีแต่กำไร ไม่ว่าคนแข่งขันจะชนะ หรือแพ้ บริษัทเกมก็ได้เงินทั้งขึ้นทั้งล่อง จึงเห็นด้วยเรื่องมาตรการภาษีสำหรับธุรกิจเกม

อาจจะต้องดูว่ามีผลกระทบการส่งเสริมอย่างไรให้เกิดความเท่ากัน ส่วนการออกมาตรการเก็บภาษีเกมหรืออุปกรณ์สำหรับกีฬาอีสปอร์ตเพิ่ม ถ้ามองในมุมแคบๆ ก็อาจจะทำได้ แต่ถ้าในมุมกว้างอาจจะส่งผลต่อเกมอื่นๆ เช่น เกมที่ส่งเสริมให้เด็กฝึกทักษะหรือเกมสร้างสรรค์ก็อาจจะได้รับผลกระทบไปด้วย และเทคโนโลยีทางด้านกฎหมายเราก็ยังไปไม่ถึงตรงนั้น อาจจะมีการลดหย่อนภาษีสำหรับนักพัฒนาเกมไทยเพื่อให้เขามีทุนในการทำเกมแข่งกับต่างชาติได้ หรือการจัดเก็บภาษีจากการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตโดยที่มีใบอนุญาต อาจจะมีเรื่องรายได้เข้ามาเกี่ยวข้อก็ต้องดูกันอีกนานๆ

ภาษีอีกอย่างที่ควรคำนึงถึง คือ ภาษีรายได้จากกำไรผู้ประกอบการเกมที่ได้ไปจากกระเป๋าสตางค์ของพ่อแม่และตัวเด็กเอง อาจพิจารณาเข้ากองทุนกลาง เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม เป็กองทุนสังคม เพื่อแสดงความชัดเจนว่า นี่คือเงินที่รัฐบาลเก็บมาจากบริษัทเอกชนในและต่างประเทศ เพื่อเอามาใช้คุ้มครองเยียวยา แกไขปัญหาเด็ก

หรือไม่งั้นก็เก็บค่าภาษีจากธรรมเนียมใบอนุญาต บริษัทเกมที่เข้ามาทำการค้า การตลาดในประเทศไทยให้สูงๆ เข้าไว้ เพราะนี่เป็นธุรกิจทีเข้ามาทำลูกค้าหาเงินจากเด็กในแต่ละประเทศ ถ้าไม่มีมาตรการทางภาษีกำกับเลย ก็จะดูอันตรายและรัฐไทย ก็กลายเป็นแหล่มขุมเงินขุมทองที่บริษัทต่างชาติ เข้ามารุกรานและเอาเงินกวาดไหลไปที่ประเทศตนเองแต่เพียงฝ่ายเดียว

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ต้องเป็นธุรกิจที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม จะมีมิติในเรื่องของการรับผิดชอบต่อสังคมอย่างไรบ้าง แต่ถ้าให้เขาคิดเองน่าจะยาก อาจจะคิดได้บ้างไม่ได้บ้าง แต่บริษัทเกมใหญ่ๆ ที่เข้าตลาดหลักทรัพย์ก็ต้องอธิบายผลกระทบทางสังคมที่เกิดจากธุรกิจของคุณได้ แต่ก่อนจะไปถึงตรงนั้นภาครัฐและภาคเอกชนควรชี้ให้เห็นถึงตรงนั้นว่าผลกระทบจากเกมที่มีต่อสังคมมีเรื่องอะไรบ้าง แต่ส่วนใหญ่ไทยมีแต่ตัวแทนบริษัทจากต่างประเทศ การที่จะให้เขาปรับก็คงต้องใช้กฏหมายที่จะดำเนินการธุรกิจ ที่สำคัญรัฐจะต้องเข้มแข็ง แต่ตอนนี้รัฐบาลอาจจะยังไม่รู้ในเรื่องผลกระทบสักเท่าไหร่”

ท่านคิดว่า ในเชิงกฎหมาย หน่วยงานใดที่มีหน้าที่เจ้าภาพและโดยตรงต่อการกำกับดูแล

เราอาจจะต้องไปดูต่างประเทศว่าเขามีการควบคุมอย่างไร จะบอกว่ามันคือออนไลน์อยู่บนพื้นที่จัดเก็บลอยๆ แต่เชื่อเถอะว่ารัฐสามารถควบคุมได้ เพราะช่องทางพวกนี้มีไม่ยาก เทคนิคไม่ใช่ปัญหาแต่การตระหนักต่างหากคือปัญหา

ท่านคิดว่า “โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต” ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้า

ต้องทำให้ชัดก่อนว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับพวกนี้คืออะไรบ้าง เป็นองค์ความรู้ที่จบ เสร็จสิ้น เอาไว้ใช้อธิบาย ให้ความรู้ในระดับนโยบาย กับผู้นำ ระดับสูง ที่กำกับกฎเกณฑ์ เช่น เด็กไม่รู้จักบริหารจัดการเวลาและมีแนวโน้มสูงขึ้น ก็ต้องไปสู่การกำหนดเงื่อนไข เกรดที่เรียน ส่วนการใช้เงินสำหรับการซื้อไอเท็มต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะในการเล่นเกมต้องมีการจำกัดในเรื่องของยูสเซอร์ไอดี ต่อมาคือเรื่องเรตติ้ง ทางจิตแพทย์และบริษัทเกมต้องมีแนวทางอย่างชัดเจน เช่น ถ้าอยากเล่นเกมต่อสู้ยิงกันก็ต้องจำกัดอายุ ที่สำคัญต้องมีแบบประเมินสุขภาพจิตก่อนเข้าสู่วงการหรือชมรม เป็นการเฝ้าระวังหรือปรามไม่ให้เข้าร่วมชมรม อาจจะลดการกระทำเพื่อลดระดับความรุนแรงที่นำมาใช้ในชีวิตจริง ควรต้องกำหนดอายุการเข้าวงการอีสอปร์ต ควรเกิน 18 ปีขึ้นไป หรือถ้าเด็กกว่านั้นพ่อแม่ต้องยินยอม และรับผิดชอบ”

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ตอนนี้ไม่มีใคร หน่วยงาน สถาบันวิชาการใด คลี่ภาพเรื่องอีสปอร์ตกับเกมออนไลน์ว่ามันต่างกันอย่างไร รู้แค่เฉพาะคนที่สนใจจริงๆ ยังคลุมเครือไม่ชัดเจน เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ผลกระทบอยู่ตรงไหนระหว่างอีสปอร์ตและเกมออนไลน์หรืออยู่ที่เด็กเล่นเกมออนไลน์ คนที่จะเข้ามาทำให้ตรงนี้ชัดเจนอาจจะเป็นสถาบัน

วิชาการ การแพทย์ กรมสุขภาพจิต หรือกรมกิจการเด็กและเยาวชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ เพราะมันจะมีมิติในเรื่องการส่งเสริมการพัฒนาเกมเพื่อสร้างรายได้ต่างๆ จะได้ชี้จุดปัญหาได้ง่ายๆ

1.ฝั่งภาคประชาสังคม ต้องคอยติดตามสถานการณ์ความรุนแรงหรือผลกระทบ คือฝั่งประชาสังคมเป็นคนบอก แต่คนที่จะมาบอกคือนักวิชาการ

2.การร่วมมือกับสถาบันการศึกษาแล้วร่วมมือวิจัย ภัยในโลกออนไลน์ 4.0 เพราะต้องทำการวิจัยเรื่องผลกระทบต่อสังคมอยู่แล้ว ลงทุนไม่มากนักเพียงแต่ให้เขาไปกระตุ้นการทำตามตัวชี้วัดต่างๆ ก็จะตอบโจทย์ว่าควรจัดเรตติ้งเกมอย่างไร มีวิธีควบคุมการจ่ายเงิน การแสดงตัวตน

3.การเก็บสถิติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเก็บสถิติในเรื่องของเด็กไทยใช้เวลาเล่นเกมเท่าไหร่ และเล่นเกมอะไร อย่างน้อยก็จะได้เห็นปริมาณสถานการณ์และแนวโน้ม

4.สมาคมและผู้ประกอบการก็ต้องมองเห็นผลกระทบของสังคม ต้องมีมาตรฐานต่างๆ เช่น ในเรื่องการพนัน

5.โรงเรียนต้องส่งเสริมให้เด็กรู้เท่าทัน ให้รู้จักควบคุมเวลา การบริหารจัดการชีวิตของเด็ก

6.กสทช. จริงๆ มีอำนาจมาก อาจจะเข้ามาดูในเรื่องของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหักค่าใช้จ่ายในการซื้อแอพพลิเคชั่น อาจจะมีซิมเด็กแต่ก็อาจจะแก้ไม่ได้มาก

==

สัมภาษณ์ **ตัวแทนนักพัฒนาสังคม ป้องป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็ก**

ชื่อ : **ศรีดา ตันทะอธิพาณิช**

ตำแหน่ง : **ผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตไทย**

==

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

เข้าใจว่าคือการแข่งขันเล่นเกม เป็นเกมประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ก่อนที่จะมาศึกษาก็เข้าใจแบบนี้ พอมาศึกษาในช่วงที่เริ่มมีกระแสก็เข้าใจมากขึ้น ว่าไม่ใช่ทุกเกมที่จะแข่งได้ ไม่ใช่ทุกคนที่จะร่วมแข่งได้ และก็คิดว่ามันไม่ใช่กีฬา เกมก็คือเกม กีฬาก็คือกีฬา คนละอย่างกัน พนันก็คือการพนัน แต่ตอนนี้กลับมารวมกันหมด ส่วนการฝึกสองด้วยเกมประเภทนี้คิดว่าฝึกแค่บางเกม เช่น เกมสร้างเมือง ที่ต้องวางแผน แต่ส่วนใหญ่ที่เห็นจะเป็นเกมรุนแรงเน้นเพื่อการบันเทิงมากกว่า ก็ต้องดูว่าเป็นเกมอะไร จะไปเหมาหมดว่าทุกอย่างเป็นกีฬาไม่ได้

ท่านทราบหรือไม่ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตกำลังได้รับการรับรองเป็นกีฬาโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยรัฐ

ทราบจากข่าว และทางมูลนิธิเราก็คิดว่าเรื่องนี้ไม่ถูกต้องเสียทีเดียว เพราะเราทำงานเรื่องอินเทอร์เน็ตกับการพัฒนาเด็กให้มีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในการใช้สื่อมานานกว่าสิบปี เพราะฉะนั้นเรารู้ดีว่าปัญหาจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง หากสังคมยังไม่มีความรู้ความเข้าใจตรงนี้

ซึ่งเรื่องอีสปอร์ตมันเป็นมากกว่าเพียงแค่เล่นเกม แต่มันคือเป้าประสงค์ปลายทางของธุรกิจที่ต้องการทำให้เกิดภาพว่า การเล่นเกมนำไปสู่การสร้างรายได้ มันคือ นิเวศ ระบบธุรกิจที่ครบวงจร ที่สุดคือต้องการใช้อีสปอร์ตมาเป็นตัวกระตุ้นให้คนหันมาสนใจเล่นเกมแทนที่จะไปเล่นกีฬาจริงๆ มันคือ การเปลี่ยนธุรกิจจากเดิมที่กีฬา คือ ย้ายมาที่ธุรกิจดิจิทัลแทน

เพราะฉะนั้น การใช้อินเทอร์เน็ต การเล่นเกม การเล่นเกมที่นำไปสู่การแข่งขัน มันคือสิ่งที่การตลาดทำคือธุรกิจที่ส่งผลกระทบเพราะลูกค้าโดยตรงๆ คือเด็กและเยาวชน

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

ก็ยังคงทำหน้าที่ของเราอยู่ เป้าหมายของเราคือดูแลเด็กและเยาวชน แล้วเราก็ต้องการให้เกิดการกำกับดูแล แม้ว่าจะมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาหรือไม่ งานของเราก็ต้องเดินต่อ ตอนนี้ก็คงต้องเข้าไปขอความร่วมมือหรือคุยกับหลายๆ หน่วยงาน หรือสมาคมอีสปอร์ตเอง และในส่วนของการให้ความรู้สำหรับภาคประชาชนที่สมาคมอีสปอร์ตไม่ได้ทำ เราก็ยังคงต้องทำ

ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้

บทบาทของเราต้องดูแลเด็ก และเยาวชน จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อออนไลน์ต่างๆ และเกมอิเล็กทรกนิกส์

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

มีการยื่นหนังสือเราไป แต่ทางเราไม่ได้คัดค้าน แต่เราขอให้ชะลอ แต่เราก็เข้าใจวิวัฒนาการของโลกที่ต้องมีการพัฒนาเทคโนโลยี โดยเฉพาะเกม แต่หากจะมีการดำเนินกิจกรรมโดยที่ยังไม่มีการให้ความรู้มากเท่าที่ควร มันก็อาจจะเกิดผลเสียมากกว่า เลยอยากให้มีการทบทวน และให้มีมาตรการ กำกับ และดูแลก่อน ให้มีการเตรียมความพร้อมสำหรับเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เข้าใจก่อน เพื่อลดผลกระทบด้านลบที่จะเกิดขึ้น

หน่วยงานของท่านมีแผนการหรือนโยบายใดสำหรับเรื่องอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร

โดยปกติทางหน่วยงานของเราก็มีการดำเนินการให้ความรู้ทางสังคม ทั้งเรื่องสื่อออนไลน์สร้างสรรค์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ และผลกระทบด้านลบ เราพยายามให้ความรู้ สร้างความตระหนัก และป้องกัน เรายังเห็นว่ามัน

ยังดูแลจัดการไม่ได้เลย ยังมีปัญหาเยอะมาก แต่หลายภาคส่วนเริ่มโปรโมทและดำเนินกิจกรรมด้วยคำว่า ‘กีฬา’ ก็อาจจะกลายเป็นว่าพ่อแม่อาจจะเข้าใจผิดได้”

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

ตอนนี้ความเข้าใจในเรื่องนี้อาจจะยังไม่มากพอ แต่ถ้ารับมา แล้วเป็นนโยบายระดับชาติ แล้วมีการประกาศอย่างเป็นทางการเมื่อไหร่ประชาชนก็จะเริ่มเชื่อ กลัวว่าจะเล่นแล้วจะเกิดผลเสียก็เลยอยากให้ชะลอไว้ก่อน เลยขอให้ทบทวน ให้เกิดการจัดการและดูแลก่อน

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

คิดว่าภาครัฐไม่ควรทำด้วยซ้ำไป หมายถึงไม่ควรเป็นผู้จัด ยังมีความคิดว่ากีฬาที่เป็นกีฬาที่เป็นกีฬาจริงๆ ไม่ควรจะเป็นสิ่งนี้เลย สังคมหรือพ่อแม่เองยังไม่ค่อยตั้งคำถามเลย ไม่ใช่เรื่องเรื่องธุรกิจอย่างเดียว แต่ยังมีคำถามว่ามันเป็นกีฬาจริงๆ หรือ มีประโยชน์ต่อร่างกายและสมองจริงๆ หรือเปล่า ควรมีการจำกัดอายุ อย่างน้อยๆ ก็ 18 หรือน้อยสุดๆ เลยก็ 13 ถ้าเด็กกว่านี้ก็ไม่ไหวเพราะเขาอาจจะมีวุฒิภาวะไม่พอ ต่อมาคือชนิดเกมต้องเป็นเกมที่ไม่รุนแรง หยาบคาย และผิดกฏหมาย อาจจะเป็นเกมส่งเสริมความคิดหรือเกมกีฬาก็น่าจะพอไหวอยู่ เรื่องที่สามคือฤดูกาลแข่ง ต้องไม่ตรงกับเวลาเรียนเวลาสอบ และไม่ควรจัดแข่งในโรงเรียนเพราะสถานที่ศึกษาก็ควรศึกษา ไม่ได้คิดว่ามันจะควบคุมได้นะเพราะจะกลายเป็นสัญลักษณ์ของการเปิดพื้นที่และคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง จะกลายเป็นมีนักเล่นเกมหน้าใหม่ได้ง่ายขึ้นไปอีก”

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ในทางเทคนิคสามารถทำได้แต่ต้องร่วมมือกับภาคเอกชนที่เป็นเจ้าของก่อน อย่างในจีนที่เห็นเขาเคยใช้คือลดแต้มในเกมถ้าผู้เล่นอายุไม่ถึงเกณฑ์ แต่มันมีต้นทุน ทางเจ้าของธุรกิจก็ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อตรงนี้แสดงความจริงใจต่อเด็กและสังคม

ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างงไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

เวลาแข่งขันอาจจะถึงขั้นต้องมีรถพยาบาล เพราะจากที่รู้เด็กเหล่านี้เวลาเตรียมพร้อมมาแข่ง จะมีการซ้อมที่ยาวนาน ความเหนื่อยความอึดไม่ได้อยู่แค่ในช่วงแข่ง แต่ระหว่างที่ฝึกซ้อมก็อาจจะทำให้ร่างกายเหนื่อยล้า ทั้งสายตา หลัง ไหล่ ใช้ไปมากแล้วช่วงนั้น จนมาวันแข่งอาจจะอ่อนล้าหรือเหนื่อยเกินไปถึงขั้นต้องส่งโรงพยาบาลฉุกเฉิน คงต้องมีการตรวจ อาจจะต้องมีการตรวจสุขภาพก่อนแข่ง

ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

ด้านลบที่เห็นได้ชัดเลย ถ้าเด็กเล่นมากๆ ก็จะติด จากที่เราก็ทำงานกับทางโรงพยาบาลและคุณหมออยู่ตลอด มีเคสที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในเรื่องของเด็กติดเกม บางคนอาจจะเสียการเรียน และยังเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาอาชญากรรม, ค้าประเวณี และปัญหาอื่นๆ อีก เพราะเด็กบางคนที่ติดเกมก็ต้องหาเงินไปเล่นเกม ปล้น จี้ ขายบริการ มันเชื่อมโยงกันหมด หรือบางทีเจอเคสท้องในวัยเรียน เพราะอยากได้เงินเลยเอาตัวเขาแลก จบด้วยการทำแท้ง พ่วงปัญหาศีลธรรมอะไรตามมา

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

ที่ไม่มีการกำหนดราคา มองว่าเพราะมันเป็นสินค้าที่มีความหลากหลายมาก เทียบกับสินค้าการโทรคมนาคม อินเทอร์เน็ต หรือแพ็คเกจโทรศัพท์ มีไม่กี่เจ้าที่เป็นเจ้าของ ราคาก็อาจจะไม่ได้ต่างกันมาก แต่ถ้าเทียบกับเกมมีเป็นหมื่นเป็นแสนเกม มันเลยค่อนข้างที่จะควบคุมยาก แต่ก็ยังอยากให้มีการควบคุม ในแง่ของ พรบ.คุ้มครองเด็กและเยาวชน ก็ควรจะเข้าไปดูตรงนี้ ให้เป็นไปด้วยความปลอดภัย ยุติธรรม และไม่ใช่การมอมเมา ไม่แน่ใจในเรื่องของการแบ่งรายได้เมื่อเป็นสมาคมกีฬา ว่าจะมีการแบ่งอย่างไรถ้ามีสปอนเซอร์หรือมีคนเข้ามาสนับสนุน อาจจะต้องควบคุมเรื่องราคาหรือแพ็คเกจสำหรับเด็ก

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

เกมออนไลน์ไม่สามรถจัดเรตติ้งหรือจำกัดอายุได้ เพราะเซิร์ฟเวอร์อยู่ต่างประเทศ ในบ้านเราเป็นเพียงตัวแทนลิขสิทธิ์ซึ่งการจำกัดอายุทำได้ยาก แต่จริงๆ แล้วน่าจะทำได้ถ้ารัฐเข้ามาควบคุม โดยการเช็กอายุก่อนล็อกอิน ถ้าอายุไม่ถึงก็ไม่สามารถเข้าเล่นเกมได้ แต่ถ้าเข้าเล่นได้ก็อาจจะจำกัดเวลาในการเล่น อย่างน้อยสามชั่วโมงเป็นต้น”

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ถ้ารัฐจะทำก็ต้องทำอย่างรอบด้าน ไม่ใช่แค่ด้านเดียว อย่างกระทรวงท่องเที่ยวฯ เห็นโปรโมทแล้วพูดเรื่องผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว ไม่เห็นจะตระหนักถึงผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กและครอบครัวเลย

กระทรวงที่รับกรรมคือกระทรวงสาธารณสุข หรือ NGO อย่างเรา ต้องมาแก้ปัญหาภายหลัง แต่ไม่ใช่ให้รัฐทำคนเดียวนะแต่หมายถึงให้เป็นผู้นำ เพราะรัฐบริหารประเทศและมีงบประมาณที่ได้ภาษีจากประชาชน เพื่อมาดูแลสุขทุกข์ของประชาชน และนี่คือความเป็นอยู่ของประชาชน ถ้าจะส่งเสริมเรื่องอีสปอร์ตก็ต้องมาดูเลยว่าประโยชน์คืออะไร และควรส่งเสริมในเรื่องอะไร แล้วอะไรคือส่วนที่เป็นปัญหา สิ่งที่ระวัง อันนี้ก็ต้องทำ ถ้าอยาก

ให้พ่อแม่เป็นคนชี้แนะก็ต้องให้ความรู้พ่อแม่และให้พ่อแม่ช่วยลูกตัดสินใจ โอกาสสูงสุดของเส้นทางนี้อยู่ตรงไหน และถ้าลงมาเราจะทำอย่างไรต่อ เด็กต้องมีความรู้และตัดสินใจร่วมกับพ่อแม่ จุดเริ่มต้นก็ต้องเริ่มจากรัฐให้ข้อมูล หรือร่วมมือกับภาค NGO ก็ได้ เพื่อให้รัฐมีข้อมูล หรือการผลักดันการกำกับดูแลอย่างไรบ้าง”

การสอนให้เด็กรู้เท่าทันกีฬาอีสปอร์ตควรมีอะไรบ้าง

การให้ข้อมูลทุกด้าน เพราะเด็กก็คือเด็ก ความคิด ทัศนะคติ โลกทัศน์ ประสบการณ์ยังน้อย ฉะนั้นการให้ข้อมูลมากเท่าไหร่ ประสบการณ์ก็จะดีขึ้น เพราะเด็กมีเวลาเยอะ หน้าที่รับผิดชอบอย่างเดียวของเขาคือเรียน หน้าที่อื่นๆ ในครอบครัวก็เป็นของพ่อแม่ผู้ปกครอง เวลาว่างตรงนี้มันง่ายในการเข้าหาความสนุก คือ เกม อบายมุข ที่อโคจรทั้งหลาย ต้องให้เด็กเห็นทั้งด้านบวกและลบ และชี้แนะให้เห็นถึงอนาคตว่าจะเป็นอย่างไร ซึ่งถ้าเทียบกับอีสปอร์ตก็เหมือนกัน ตอนนี้เขาเห็นแต่ด้านบวกด้านดีๆ เพราะเกมทุกเกมสร้างมาเพื่อให้เล่นให้ติด เพื่อการขายซอฟท์แวร์ แอร์ไทม์ และอื่นๆ ให้เขารู้เท่าทันว่าเกมทำขึ้นมาเพื่อให้ติด และเราจะสูญเสียอะไรบ้าง สุขภาพร่างกาย ฮอร์โมนไม่ได้ทำงานอย่างเต็มที่ สมองถูกทำลาย ไหนจะเสียเงิน ยิ่งมาได้รับรู้ว่าเส้นทางของอีสปอร์ตมันดูสวยหรู แต่ดันไม่ได้คิดว่าเราจะไปถึงตรงนั้นหรือจริงๆ หรือ ลองไปถามเด็กๆ ดูก็ได้ว่าเขาแน่ใจหรือเปล่า เขาก็จะตอบว่าไม่แน่ใจเพราะคนรอบข้างไม่ได้มีใครประสบความสำเร็จขนาดนั้น ต้องให้เขารู้ว่าถ้าเขาจะไปเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต มีเงินเดือน มีรายได้ แต่ทิ้งการเรียน แล้ววันนึงถ้าไม่ได้เป็นนักกีฬาแล้วจะไปทำอะไร ประกอบอาชีพอะไร ซึ่งเขายังไม่เห็นข้อมูลรอบด้าน

==

สัมภาษณ์ **นักธุรกิจ นักการตลาด**

ชื่อ : **นายนิธิพัทธ์ ประวีณวงศ์วุฒิ**

ตำแหน่ง **ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด บริษัท เอเซอร์ คอมพิวเตอร์ จำกัด**

==

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

กีฬารูปแบบใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามากำหนดกฎกติกาในการแข่งขันหลักๆ ก็คือจะใช้ตัวเกณฑ์เป็นแกนในการแบ่งประเภทของกีฬา เพราะฉะนั้นอีสปอร์ตมันจะไม่ใช่มีกติกาตายตัวอย่างเดียวขึ้นอยู่กับประเภทของเกม แต่ว่าก็มีระบบในการตรวจสอบมีระบบกติกาที่มันเป็นธรรม

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

ทราบครับ เพราะผมเป็นหนึ่งคนที่ช่วยเหลือตรงนี้อยู่ ตอนนี้ทางรัฐบาลก็อนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาแล้ว มีการจัดตั้งเป็นกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยแล้วโดย คุณสันติ โหลทอง เป็นประธานสมาคมคนแรก

.ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้

ในแง่ของบริษัทมีสนับสนุนอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลากว่า 4 ปีแล้ว เริ่มตั้งแต่นโยบายของบริษัทแม่ที่ได้หวัน มีการออกผลิตภัณฑ์ที่เหมาะกับกีฬาอีสปอร์ตนอกจากที่จะเป็นตัวคอมพิวเตอร์โน๊ตบุ๊ตที่ใช้ในการเล่นเกมส์แล้ว ล่าสุดยังมีการออกอุปกรณ์เสริมพวกเมาส์ คีย์บอร์ด หูฟัง ที่รองรับทางการกีฬาอีสปอร์ตออกมาโดยเฉพาะ อันนั้นในเรื่องของผลิตภัณฑ์ ข้อที่ 2 ยังช่วยการสนับสนุนสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในการทำกิจกรรมแล้วก็ในการทำโครงการ ยกตัวอย่างเช่น มีการจัดอบรมโดยใช้นักจิตวิทยาหรือว่าการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของจิตวิทยาเด็กและเกมเข้าไปอบรม สำหรับเด็กที่มีความสนใจในเรื่องอีสปอร์ต

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

ด้วยตัวของนโยบายเองแล้ว ทางสมาคมอีสปอร์ตเป็นแกนในการกำหนดบทบาทอยู่แล้ว การกีฬาแห่งประเทศไทยด้วยแต่ที่สำคัญที่สุด <u>**ผมเชื่อว่าตัวผู้ปกครองเนี่ยแหละที่ต้องเป็นคนชี้แนะให้เด็กรู้ว่า ขอบข่ายของความเป็นกีฬากับการติดเกม มันแตกต่างกันยังไง**</u> **ปกติเรามีเวทีเปิดที่จะคุยกับผู้ปกครองอยู่แล้ว** อย่างกิจกรรมที่ทางสมาคมจัดเนี่ยก็มีผู้ปกครองเข้ามาร่วมอยู่แล้ว ยกตัวอย่างเช่น ก่อนที่จะมีทัวร์นาเม้นท์เนี่ย ก็จะมีการคัดเลือกเด็กเข้ามาเพื่อไปแข่งขัน ตรงนั้นจะเป็นเวทีที่จะให้เด็กลงทะเบียนมีการเชิญผู้ปกครองมาอบรม ก็จะเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สมาคมวางแผนไว้อยู่แล้ว

หน่วยงานของท่านมีแผนการหรือนโยบายใดสำหรับเรื่องอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร

โอกาสที่จะมีการพัฒนาตัวซอฟท์แวร์เอง ในนโยบายของเอเซอร์ยังไม่มี เรายังมุ่งเน้นเรื่องของฮาร์ดแวร์อยู่ และในอนาคตตอนนี้ยังตอบไม่ได้ เป็นนโยบายของบริษัทด้วย แต่แน่นอนเราร่วมกันกับสมาคมอีสปอร์ตอยู่แล้ว ล่าสุดทางสมาคมก็มีการคัดตัวเด็กไปแข่งที่มาเลเซีย ทางเอเซอร์ก็สนับสนุนอยู่แล้ว แล้วในส่วนของการสนับสนุนให้เป็นนักกีฬาเราก็ดูแลเหมือนกับนักกีฬาอาชีพ มีห้องซ้อมให้ มีตารางการฝึกซ้อม มีพี่เลี้ยงให้ เราต้องการให้เด็กเข้าใจกีฬาอีสปอร์ตก่อน เหมือนกับสมัยหนึ่งที่สนุ๊กเกอร์ยังไม่ได้เป็นการยอมรับให้เป็นกีฬา วันนึงที่สนุ๊กเกอร์ที่ยอมรับเป็นกีฬาได้มีการจัดการบริหารอย่างเป็นระบบ มีการลงทะเบียน มีการคัดตัวนักกีฬา มีห้องซ้อม ทำให้เด็กซึ่งมีความสนใจสามารถเดินเข้ามาบนเส้นทางของนักกีฬาอย่างถูกต้อง ซึ่งที่เอเซอร์กำลังจะทำก็เหมือนกัน เรากำลังจะทำอีสปอร์ตให้เป็นกีฬา มีการร่วมมือกับสมาคมในการคัดตัวนักกีฬา มีห้องซ้อม มีทัวร์นาเม้นให้ สร้างอาชีพให้เพื่อที่จะแยกให้ออกว่า นี่คือตัวอย่างที่ดีให้เด็กที่หลงติดเกมส์เดินมาในรูปแบบที่ถูกต้อง

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

นักกีฬาอีสปอร์ตคือเค้าเป็นนักกีฬาอาชีพมีรายได้ จากการเล่นกีฬาเพียงแต่กีฬาประเภทนั้นมันเป็นอีสปอร์ต ไม่ต่างจากกีฬาประเภทอื่น นักฟุตบอลอาชีพมีรายได้จากการเล่นฟุตบอล นักขี่มอไซต์อาชีพมีรายได้จากการขี่มอไซต์ เหมือนกัน **<u>ส่วนเด็กติดเกมส์ก็ไม่ต่างจากเด็กแว้นเหมือนกัน</u>** คนที่ขี่มอไซต์แบบไม่มีการเคารพกฎ <u>เทียบเคียงก็ไม่ต่างจากเด็กที่ติดเกมส์เลย ฉะนั้นต้องแยกให้ออก อย่างประมาณว่า นักกีฬาอาชีพที่เป็นนักแข่งมอเตอร์ไซต์อาชีพก็มี เหมือนกัน ผมมองว่าอีกบริบทใกล้เคียงกัน</u>

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

คือในประเทศที่พัฒนาแล้วจริงๆ เนื่องจากมีศึกษากันอยู่แล้ว เขามองตรงนี้ว่าเป็นกีฬา ฉะนั้นกีฬาพวกนี้ก็จะมีคนเล่นกีฬา พูดง่ายๆ ว่ามันไม่มีการกำกับ เพราะเขามองว่ามันคือกีฬา เล่นเพื่อความเพลิดเพลินก็จะเล่นในระดับนึง ถ้าเกิดเล่นเป็นอาชีพเค้าก็จะมาพัฒนาอีกระดับนึง ฉะนั้นเค้าไม่ได้มองว่าตัวนี้คือปัญหา เค้ามองเหมือนกับว่ามันคือกีฬาประเภทอื่นทั่วๆ ไป

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ในส่วนของการแบ่งเวลา ขึ้นอยู่กับทัวร์นาเม้นท์ด้วย เปรียบเทียบกีฬาทั่วๆ ไป ก็เปรียบเทียบกับกีฬาทั่วไปประเภทอื่น บางทัวร์นาเม้นท์ก็ไม่จำกัดอายุ บางทัวร์นาเม้นท์ก็จำกัดอายุ เพราะฉะนั้นเวลาคัดตัวนักกีฬาไปก็จะดูเงื่อนไขนี้เป็นหลัก ก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไข อย่างเช่นมีการจัดชิงแชมป์โลกคาซัสถาน อาจจะเป็นรุ่นประชาชนทั่วไป อันนี้ก็ไม่จำกัดอายุ หรือไปแข่งอีสปอร์ตเยาวชนถ้าอย่างนี้จำกัดอายุ เวลาสมาคมคัดเลือกเด็กเด็กก็จะต้องดูอายุ

ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างงไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ล่าสุดเราได้มีการคุยกับสมาคมอยู่แล้วว่า การที่คัดนักกีฬาทีมชาติมา ถ้าเกิดเค้าไม่ผ่านเรื่อง physical ตรวจร่างกายไม่ผ่าน วิ่งไม่ผ่าน เราไม่ส่งไปแข่งขัน

ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

มีข้อเสียไม่ต่างจากกีฬาทุกประเภท นักฟุตบอลฝึกซ้อมมากเกินไปก็เกิดปัญหา ทางอเมริกันฟุตบอลที่ต้องเลิกเล่นก่อนอายุเยอะ เนื่องจากแรงกระแทกก็เยอะแยะ นักมวยเป็นต้น ที่ต้องรีไทร์ก่อนสมองกระทบกระเทือนก็เหมือนกัน นักกีฬาอีสปอร์ตเล่นเกมส์ติดมากๆ แล้วไม่ได้พัฒนาขึ้นไปในระดับที่เป็นอาชีพได้จริงๆ ก็อาจจะส่งผลเสียเรื่องอื่น

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

ผมว่าเป็นนโยบายของสมาคม อันนี้ต้องสอบถามสมาคมแต่ว่าก็เป็นไปได้นะครับ ถ้าเราเปรียบเทียบกับกีฬาอาชีพหลายๆ กีฬา อย่างเช่น ฟุตบอล มวย น่าจะมีสมาคมที่ดูแลหลังรีไทร์พวกนี้ ซึ่งตรงนี้มันเป็นหลายระเอียดปลีกย่อย ซึ่งทางสมาคมก็จะต้องเป็นคนกำหนดขึ้นมา

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ผมเห็นด้วย จะได้พัฒนาและเพิ่มการเรียนรู้ให้เด็กรู้จริงๆ แยกแยะให้ออกระหว่างกีฬาอีสปอร์ตกับการเล่นเกมส์แบบเด็ก ที่สำคัญเลยอาชีพต่อเนื่องจากกีฬาอีสปอร์ตมีเยอะแยะมากที่เด็กยังไม่รู้ แนะแนวให้เด็กเข้าใจอีสปอร์ตและก็ให้เด็กเข้าใจอาชีพที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาอีสปอร์ตก็คืออย่างเช่น พวกแคสเตอร์อาชีพที่มีรายได้ดีด้วย กราฟฟิคสายอาชีพ

ท่านคิดว่า “โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต” ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้าง

ในการจัดทัวร์นาเม้นท์ที่เป็นอีสปอร์มีหลายระดับ ถ้าเป็นในระดับที่เป็นการยอมรับจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นเมเจอร์หลีก ไมเนอร์หลีก พวกนี้จะมีฟอร์แมตที่ชัดเจนจากต่างประเทศอยู่แล้ว ซึ่งตัวนั้นเอเซอร์ก็กำลังจะจัด ส่วนการจัดทัวร์นาเม้นท์เล็กๆ การแข่งขันเกมเล็กๆ เนี่ย มันก็ขึ้นอยู่กับเจ้าของงานขึ้นอยู่กับออร์กาไนเซอร์ต่างๆ ทีนี้คำถามที่ว่าเรามีฟอร์แมตไหม มีฟอร์แมตค่อนข้างตายตัวจากต่างประเทศก็เหมือนกับรูปแบบของการจัดกลุ่มกีฬาประเภทอื่นว่าจะต้องมีการคัดตัวนักกีฬายังงัยมีการแบ่งสาย มีการแข่งกีรอบอะไรอย่างนี้ ค่อนข้างที่จะมีกติกาตายตัวในการเล่นเหมือนกันทั่วโลก ที่สำคัญเรามีคนที่ความเข้าใจในเรื่องกีฬาอีสปอร์ตแล้ว

ก็มีอุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ที่สนับสนุนคนที่มองหาด้านความเป็นเลิศด้านกีฬาอยู่ กีฬาอีกสปอร์ตหลักๆ เลยคือเราทำงานร่วมกันกับสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ท่านคิดว่า "ใครควรทำอะไรบ้าง" ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

นโยบายของสมาคม แยกอย่างนี้คือ กีฬาอีสปอร์ตเนี่ยมันก็เหมือนกับกีฬาอาชีพประเภทอื่นๆ ถูกไหมครับ เปรียบเทียบกับฟุตบอลเนี่ย นักกีฬาอีสปอร์ตที่ติดทีมชาติก็จะเป็นนักฟุตบอล ผมเปรียบเทียบนักฟุตบอลที่ติดทีมชาติเนี่ย นักฟุตบอลก็จะมีสังกัดเล่นให้กับสโมสรอันนั้นคือจะมีเงินเดือนอยู่ เวลาติดทีมชาติก็จะมีเบี้ยเลี้ยงกีฬาอีสปอร์ตก็เหมือนกันนักกีฬาที่ติดทีมชาติอีสปอร์ตส่วนใหญ่แล้ว ก็จะมีชมรมที่สังกัดอยู่ โดยเฉลี่ยแล้วก็จะมีเงินเดือนอยู่ประมาณ 2-3 หมื่นบาท เป็นเงินเดือนที่สโมสรจ่ายให้ เมื่อติดทีมชาติแล้วสมาคมจะจ่ายเบี้ยเลี้ยงให้ก็เหมือนกับกีฬาอาชีพประเภทอื่นๆ ส่วนอายุของการเป็นนักกีฬาประเภทนี้เนื่องจากมันใหม่ ผมยังไม่แน่ใจอาจจะเปรียบเทียบยากกับอาชีพอื่น แต่เราเห็นในต่างประเทศส่วนใหญ่ก็จะเป็นเด็กที่อายุยังไม่ถึง 30 ปี เพราะเป็นกีฬาที่ต้องใช้ประสาทสัมผัสในการแข่งขัน ฉะนั้นถ้าอายุเยอะส่วนใหญ่ในต่างประเทศจะผันตัวไปเป็นผู้จัดการทีม คนสร้างทีมแทน

==

สัมภาษณ์ **นักเล่นเกม นักแข่งเกม**

ชื่อ : **พงศ์ธนัช ไตรภัคพงษ์สกุล**

อายุ : 19 ปี

อาชีพ : **นักศึกษา อยู่ระหว่างพักการเรียน (ดร็อป) เคยแข่งเกมเมื่ออายุ 15-18 ปี แต่ไม่ได้รับรางวัล**

==

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

อีสปอร์ตคือการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างที่เรารู้จักกัน แต่อีสปอร์ตมันจะแตกต่างจากการเล่นเกมทั่วไป คือ เล่นเพื่อการแข่งขัน อย่างถ้าเราเล่นเกมกับเพื่อนๆ เมื่อก่อน เราอาจจะเล่นเพื่อความสนุกสาน แต่ตัวอีสปอร์ตมันจะมีความจริงจังระดับนึง

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

ล่าสุด มีการรองรับสมาคมอีสปอร์ตไทยกับทางกกท. (การกีฬาแห่งประเทศไทย) ทางสมาคมก็มีการจัดตั้งชมรมเกม 10 ชมรม ซึ่งในอนาคตอาจจะมีการเพิ่มขึ้นอีกหลายชมรม โดยหน้าที่ของแต่ละชมรมก็จะมีการสนับสนุนในกิจกรรมต่างๆ ของอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการจัดการแข่งขัน หรือจัดอีเว้นท์ โดยที่ทางสมาคมก็จะแบ่งหน้าที่ให้แต่ละชมรมรับผิดชอบ

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

วงการอีสปอร์ตมันโตขึ้นทุกๆ ปี จากที่เคยไปร่วมงานมา เช่น acer ผู้ประกอบการบอกว่าผลิตภัณฑ์สินค้าที่เกี่ยวกับเกมค่อนข้างที่จะขายดี เทียบกับสินค้าอื่นๆ ความเคลื่อนไหวของผู้บริโภคและการตลาดมันขยายไปเร็ว อย่างผู้ประกอบการเติมเงิน ก็จะมีผู้เล่นเติมเพื่อซัพพอร์ต ถ้าเป็นเกมที่เล่นผ่านไลฟ์สตรีมก็มีการซื้อขายกันตรงนั้นได้ด้วย และก็จะมีในส่วนของเงินรางวัลที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ถ้ากระแสดีก็จะมีผู้คนเข้ามาซัพพอร์ตให้มีชื่อเสียงมากขึ้น

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

ถ้าทางภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมจะดีมากๆ ครับ ถ้ามีการร่วมมือหลายๆ ภาคส่วน หลายเขาอาจจะอยากทำแต่ยังขาดทุนทรัพย์ แต่รัฐบาลมีงบประมาณ อย่างถ้ามีการจัด work shop ก็ต้องมีค่าใช้จ่ายหลายอย่าง

หน่วยงานของท่านมีแผนการหรือนโยบายใดสำหรับเรื่องอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร

เห็นว่าทางสมาคมจะมีนโยบายร่วมกับทางกกท.ก็คือนโยบาย 4 8 8 ก็คือจะทำให้ภาพลักษณ์ให้คนไทยเข้าถึง อีสปอร์ตได้ขนาดไหน คือ ไม่ได้ต้องการให้มีนักกีฬาไปแข่งขันระดับโลก แต่ต้องการให้คนไทยสามารถเข้าถึงและร่วมสนุกไปกับอีสปอร์ตได้

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

เด็กที่ไม่เรียนต่อมีเยอะมากครับ ต้องอธิบายอีสปอร์ตบ้านเรามี 2 ส่วน คือพาร์ทไทม์และฟูลไทม์ คือเลิกเรียนมาก็กลับมาซ้อมกับเพื่อนๆ มีการจัดสรรเวลาเล่น ถ้าเป็นฟูลไทม์หรืองานประจำก็จะเป็นอีกอย่างหนึ่ง เขาก็มีบ้านเพื่อฝึกซ้อม จะเรียกว่า gaming house แต่จะเล่นเกมอย่างเดียว หลายคนไม่เรียนต่อ ออกจากมหาลัยเพื่อมาทำแบบนี้ก็มี แต่น้อยมากในประเทศไทยที่จะทำแบบนี้ได้ (หมายถึง gaming house) ยกตัวอย่าง เช่น นิกกี้ เขาเคยเรียนที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปี 3-4 แล้วมีเซ็นต์สัญญากับทีมต่างประเทศ เขาก็เลยดร็อปเรียนแล้วเลือกที่จะไปแข่งกับทีมต่างประเทศ ถ้ามีเด็กที่อยากจะเลียนแบบเขา ผมก็คิดว่าไม่ควรเลย เพราะศักยภาพของเด็กแต่ละคนไม่เท่ากัน เราต้องประเมินตัวเองและความเสี่ยงหลายๆ อย่าเวลา มันทั้งเสียเวลา เสียเงินพ่อแม่

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

ทางกกท.บอกว่า ถ้าจะเป็นนักกีฬา จะต้องมีการตรวจสุขภาพเหมือนนักกีฬาทั่วไปเลย เมื่อก่อนการแข่งเกม ผู้จัดไม่ได้มีนโยบายในเรื่องของอายุเท่าไหร่ สุขภาพเป็นอย่างไร ซึ่งตอนนี้ก็ยังไม่มีในเรื่องนี้เรื่องของการตรวจสุขภาพเข้ามาเกี่ยว แต่ถ้าเป็นการแข่งงขันระดับโรงเรียนหรือระดับมหาวิทยาลัยก็จะมีเรื่องการใช้เกรดการเรียนเข้ามาวัด ขั้นต่ำเกรดตั้งเท่าไหร่ ถึงจะเข้าร่วมการแข่งขันได้

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ผู้ประกอบการควรลงมาให้ความรู้กับเด็กๆ มากๆ ครับ ผู้ให้บริการส่วนมากไม่ได้มาโฟกัสที่การจัดอบรมเด็กๆ เท่าที่ควร โดยส่วนมากเขาจะมองไปที่ตัวธุรกิจการตลาดมากกว่า คิดว่าถ้ากลุ่มคนที่พัฒนาเกมหรือค่ายเกม ลงมาจัดกิจกรรมให้ความรู้กับเด็กมัธยมหรือมหาลัยก็จะเป็นเรื่องที่ดีมาก เคยได้ยินว่าในมหาวิทยาลัยมีการอบรมหรือให้ความรู้ในเชิงธุรกิจ และการพัฒนาความรู้ด้านเกมบ้าง แต่ผมคิดว่าควรเริ่มต้นที่มัธยมต้นด้วยซ้ำไป เพราะเป็นช่วงสำหรับการปลูกฝัง

ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

จริงๆ ถ้ามีวิชาการทางการแพทย์เข้ามาเกี่ยวข้องมันเป็นเรื่องที่ดีนะ ตามนโยบายของกกท.เอง ก็มีแผนที่จะทำแบบนั้นอยู่แล้ว เพราะต้องการให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาเหมือนกีฬาทั่วๆ ไป ซึ่งเรื่องสุขภาพก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักกีฬาอยู่แล้ว ในเรื่องของแพทย์สนามหรือจิตแพทย์ก่อนการแข่งเนี่ยจากที่ดูรายการแข่งจากต่างประเทศยังไม่มีเลยครับ จริงๆ มันก็น่าสนใจนะ ผมยังไม่เคยคิดเรื่องนี้เลย แต่ถ้ามีก็คงดี เพราะที่เคยเห็นมีแค่การใช้ผู้เล่นสำรองมาเปลี่ยนแทนหากว่าผู้เล่นหลักไม่สามารถแข่งต่อได้ อาจจะป่วยก่อนหน้านี้หรืออาจจะรู้สึกอ่อนล้าขณะแข่งแบบนี้มากกว่า แบบที่เล่นๆ อยู่แล้วมีอาการป่วยมากๆ ถูกแบกหามออกจากการแข่งขันอันนี้ยังไม่เคยได้ยิน

ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

ด้านบวก มันสอนให้กลุ่มคนสามารถอยู่ร่วมกัน ทำงานอย่างมีแบบแผนร่วมกันได้ อย่างการทำทีมมีผู้เล่น 5 คน ในต่างประเทศผู้เล่น 5 คนอาจจะไม่รู้จักกันมากก่อน ต้องมาอยู่ด้วยกันให้ได้ มาเล่นด้วยกันให้ได้ มันก็อาจจะมีเรื่องทิฏฐิของแต่ละคนเกิดขึ้นบ้างในช่วงแรกๆ แต่ในไทยจะจัดตั้งจากคนรอบตัว ถึงจุดหนึ่งที่ต้องมีคนออกจากทีม แต่มันก็จะสอนเราในเรื่องของการอยู่ร่วมกัน

ด้านลบ สำหรับเด็กที่ยังไม่เข้าใจมากพอเขาก็จะเอาไปอ้างกับพ่อแม่ได้ว่าการเล่นเกมมันเป็นกีฬา ยังแยกแยะไม่ได้ อันนี้เป็นข้อเสีย

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

การซื้อขายไอเท็มเสริมสำหรับในเกม แทบจะไม่มีข้อจำกัดอะไรเลย นอกจากบางเกมต้องจ่ายด้วยบัตรเครดิต จะเห็นข่าวเด็กที่เอาบัตรเครดิตของพ่อแม่ไปซื้อเกมหลักแสนก็เห็นมาแล้ว แต่เกมที่เป็นอีสปอร์ตจริงๆ มันไม่จำเป็นต้องมีการเติมเงินอะไรเลย สามารถเล่นได้ปกติ เกมพวกนี้จะแบ่งเป็น 2 แบบ คือ free to win และ pay for win แต่ส่วนใหญ่เกมระดับสากลหรือใช้แข่งในอีสปอร์ตจะไม่มีการเติมเงิน ต้องเล่นเพื่อสร้างทักษะและใช้กลยุทธ์เพื่อชนะมากกว่า

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผมคิดว่าเป็นหน้าที่ของทุกคนในวงการ ไม่ใช่หน้าที่ของใครคนใดคนหนึ่ง สมัยเรียนมัธยมก็เคยมีผู้ให้บริการเกมมาเปิดบูธที่โรงเรียนแนะนำผู้เล่น อธิบายเกี่ยวกับเรื่องราวของการเป็นเกมเมอร์ แล้วก็แนะนำน้องๆ ว่าควรจะทำอย่างไร เวลาเล่นแบ่งเวลาเรียนอย่างไร เพราะการจะเป็นผู้เล่นที่ดีคือเรื่องของการแบ่งเวลา ผู้ปกครองคนที่ใกล้ชิดมากที่สุดควรจะเป็นผู้ชี้แนะ เพราะเด็กสมัยนี้เข้าถึงเกมได้ง่าย ปัญหาเหล่านี้อยู่ที่ตัวเน็ตไอดอลด้วย(ด้านเกม,นักแสดง,บุคคลที่มีชื่อเสียง) เด็กรู้จักและเข้าถึงง่ายคือมันค่อนข้างเป็นดาบสองคม”

==

สัมภาษณ์ **ตัวแทนนักเล่นเกม นักแข่งเกม**

ชื่อ : **นายอริธัช ชัยโกมลโรจน์ อายุ : 32 ปี**

อาชีพ : **ครีเอทีฟ รายการโทรทัศน์**

ประสบการณ์ : **เคยแข่งเกมและไปแข่งต่างประเทศ และปัจจุบันทำงานสถานีโทรทัศน์ และยังคงเล่นเกมอย่างจริงจัง**

==

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

จริงๆ อีสปอร์ตมันคือตามตัวอักษรเลยนะ สปอร์ตคือกีฬาที่เรารู้จักกัน เติม e เข้าไปคืออีเล็กทรอนิกส์ มันต่างกันที่นักกีฬาทั่วไป กีฬาใช้ความคิด อย่างหมากล้อม หรือกีฬาใช้กำลังกาย อย่าง เทนนิส ฟุตบอล เพราะฉะนั้นอีสปอร์ตในความเข้าใจผม คือกีฬาที่เล่นในคอมพิวเตอร์ แค่ไม่ได้เสียเหงื่อ แต่ความกดดัน ความเหนื่อย เหมือนกันทุกอย่างเลย และตอนนี้ก็เป็นที่นิยมมากทั้งในเด็กหรือผู้ใหญ่ รวมถึงการรับชมตามช่องทาง

ต่างๆ ก็สูงกว่ากีฬาบางชนิดด้วยซ้ำ โดยเฉพาะรายการใหญ่ หรือทัวร์นาเม้นท์ใหญ่ๆ ซึ่งการที่เด็กให้ความสนใจ อาจจะเพราะเขาชอบเล่นเกม ก็อยากจะเป็นเกมเมอร์ขึ้นมา เหมือนที่เด็กชอบเล่นฟุตบอล อาจจะอยากเป็นนักฟุตบอล ถ้าเล่นได้ดีกว่าเพื่อนการต่อยอดทำตามความฝันก็อาจจะทำได้

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

อีสปอร์ตบ้านเราเข้ามาซักพักแล้ว แต่ว่าช้ากว่าที่อื่น ในแง่ของเงินราลวัล สปอนเซอร์ อย่างเช่น รายการเดียวกัน เกมเดียวกันจัดแข่งที่เกาหลีใต้ เงินรางวัลเยอะมาก แข่งที่ไทยน้อยมาก ที่ 1 บ้านเราอาจจะแค่หลักหมื่น แต่ที่เกาหลีที่ 1 อาจจะได้หลักล้านบาท อีกอย่างเกาหลีใต้การพัฒนาวงการอีสปอร์ตไปถึงระดับโลกแล้ว แต่บ้านเราอาจจะยังไม่ถึงขั้นนั้น สมมติถ้ามีการแข่งขันที่อเมริกาในทีมใดทีมหนึ่งจะมีคนเกาหลีรวมอยู่ด้วยแน่นอน เพราะเขาค่อนข้างจริงจังและฝึกฝนอย่างจริงจังกว่าเรา แต่ตอนนี้ก็มีการพัฒนามาขึ้นในแง่ของการจัดการแข่งขัน ที่เริ่มมีหลายทัวร์นาเม้นท์ให้ผู้เล่นได้ลงแข่งขันวัดระดับฝีมือ แต่ถ้าเทียบกับหลายๆ ประเทศทั่วโลก บ้านเราก็ยังมีการจัดแข่งขันน้อยกว่าอยู่ดี ซึ่งมันทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตไม่มีสนามสำหรับวัดระดับฝีมือเท่าที่ควร

ท่านทราบหรือไม่ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตกำลังได้รับการรับรองเป็นกีฬาโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยรัฐ

ทราบครับ เท่าที่รู้มีสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งจัดตั้งก่อนที่จะมีการรับรองเป็นกีฬาแล้ว อาจจะมีมากกว่า 1 สมาคมด้วยซ้ำไป แต่อันนี้เป็นสมาคมทางการที่ขึ้นกับกกท. (การกีฬาแห่งประเทศไทย) ซึ่งผมมองว่ามันก็ดีนะ มันก็เหมือนกีฬาทั่วไปที่ต้องมีสมาคมมาสนับสนุน

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

จริงๆ มองว่าทุกภาคส่วนควรมาร่วมมือกัน อย่างการท่องเที่ยวและกีฬาอยากลงมาทำ อาจจะมีการจัดอีเว้นท์ใหญ่ เมืองไทยควรจะมีรายการระดับเมเจอร์ หรือ ไทยแลนด์แชมป์เปี้ยนชิพ เงินรางวัลอาจจะ 50 ล้าน เพื่อดึงให้สปอร์นเซอร์ชาวต่างชาติเข้ามาในไทยเยอะขึ้น แต่ตอนนี้อาจจะยังไม่ได้ขนาดนี้ แต่ก็จะได้ยอดการรับชมจากคนดูผ่านโซเชียลมีเดียจำนวน

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

ถ้าเป็นในเรื่องความปลอดภัย เขาน่าจะมีอยู่แล้วนะ เพราะส่วนใหญ่จะจัดแข่งที่งานคอมพิวเตอร์ งานเกมต่างๆ ซึ่งผู้จัดงานเกมก็จะประสานงานกับเจ้าของงานอีเว้นท์เพื่อขอใช้พื้นที่ ถ้าสมมติมีหน่วยงานเข้ามาควบคุมดูแลความปลอดภัยหรือจำกัดประเภทการเล่น ผมว่ามันไม่มีประโยชน์นะ ตัวแปรสำคัญน่าจะเป็น

ผู้ปกครองมากกว่า เพราะจริงๆ มันน่าจะเป็นเรื่องยาก ถ้ามีเด็ก 5,000 คนเล่นเกม แล้วคุณมีเจ้าหน้าที่กี่คนคุณจะไปดูได้ยังไง เด็ก 5,000 คนไม่ได้อยู่ที่ที่เดียวกัน มันไม่น่าทำเป็นรูปธรรมได้”

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

ไม่มั่นใจไม่มีความรู้เหมือนกันในเรื่องนี้ แต่ที่เกาหลีหรืออเมริกา การจะเข้าแข่งขันมันมีการคัดเลือกบุคคลอยู่แล้ว ไม่ใช่ว่าสมัครแล้วจะได้เข้าแข่งขันเลย จะต้องมีรอบคัดเลือก รอบชิงแชมป์อีก ซึ่งไม่ใช่แค่รอบเดียวสองรอบอาจจะมากกว่านั้น ซึ่งจะต้องระบุคุณสมบัติผู้สมัคร เช่น ต้องใช้ไอดีตัวเองเท่านั้น แนละจำกัดอายุผู้เข้าแข่งข มันต้องมีการส่งหลักฐาน แต่ละรอบก็จะมีการยืนยันตัวตน เพราะอาจจะมีการสวมรอยเอาเพื่อนมาแข่งแทนอะไรแบบนี้

แต่ถ้าพูดถึงเรื่องการกำกับดูแล ในเชิงรายละเอียด ผมไม่มีความรู้เลย

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

พูดถึงตัวอย่างง่ายๆ แล้วกัน เห็นได้ชัดว่าเดี๋ยวนี้ไม่ค่อยมีใครไปเล่นเกมที่ร้านเกมแล้วนะ อย่างเมื่อก่อนที่มันฮิตเพราะได้ไปเจอเพื่อนๆ แต่ยุคนี้มันต่างกัน เน็ตที่บ้านแรงกว่า แถมมีเทคโนโลยีที่สามารถพูดคุยกับเพื่อนเห็นหน้าผ่านกล้องที่คอมพิวเตอร์หรือกล้องมือถือ แถมคุยเห็นหน้ากันหมดทุกคนด้วย ธุรกิจด้านนี้ก็เลยซบเซา แต่หลายที่ก็รัดกุมนะเพราะถ้าให้เด้กอายุไม่ถึงเกณฑ์เข้าตำรวจก็จับ

ท่านคิดว่าภาควิชาการ การแพทย์ ควรมีมาตรการอย่างงไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

เรื่องสุขภาพมันมีอยู่แล้ว ถ้าเล่นมากเกินไปแน่นอนอาจส่งผลเสียต่อสายตา บางคนเล่นลืมกินข้าวอาจจะเป็นโรคกระเพาะได้ ซึ่งปกติเรื่องพวกนี้มันขึ้นอยู่กับที่เราดูแลตัวเองหรือเปล่า หมอหรือใครจะมาช่วยเราได้ยังไงถ้าเรายังไม่ดูแลตัวเอง

ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

คนเล่นเกมมีหลายประเภทนะ เช่น เล่นผ่อนคลาย เล่นจริงจังแต่ไม่ได้แข่ง เล่นจริงจังเพื่อแข่ง เล่นเป็นอาชีพ แต่ส่วนใหญ่คนเล่นก็ไม่มีใครอยากแพ้ แต่พวกแข่งอาจจะจริงจังมากหน่อยเพราะเล่นแค่เอาชนะไม่ได้ นอกจากนี้ก็จะมีอีกพวกคือพวกที่ติด ซึ่งส่วนใหญ่กลุ่มคนที่แข่งเขาจะแบ่งเวลาเป็นกันนะ อย่าง นิกกี้ นักกีฬาอีสปอร์ต ก็จะซ้อมเช้า แล้วก็ไปทำงาน ซ้อมอีกทีเย็น กลางคืนก็จะแคสเกมเอง ซึ่งเขาก็จะจัดตารางเวลา จริงๆ เรื่องพวกนี้ผมมองว่ามันอยู่ที่ตัวบุคคลล้วนๆ ในแง่ของการแบ่งเวลา บางคนเล่นเกมดึกตื่นไปทำงานไม่ทัน

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

บริษัทที่จัดงานหรือว่าเป็นเจ้าของเกมก็ต้องจ่ายภาษีอยู่แล้ว เพราะเขาก็คงไม่เอาธุรกิจใหญ่ๆ ของตัวเองมาเสี่ยงเพราะเลี่ยงภาษี อีกอย่างคนที่จัดแข่งเกมในบ้านเราส่วนใหญ่ก็เป็นธุรกิจจากเครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ชื่อดัง แล้วก็ผลิตภัณฑ์มีชื่อเสียง”

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

จริงๆ ควรเริ่มที่พ่อแม่ ถ้าสมมติจะจัดอบรมอะไรซักอย่างขึ้นมา เช่น จะมีหน่วยงานหรือองค์กร หรือบริษัท มาทำในส่วนนี้ ทุกอย่างต้องเริ่มที่พ่อแม่ผู้ปกครอง ต้องให้พ่อแม่เข้าใจ มันดีไม่ดี หรือมีข้อดีข้อเสียอย่างไร เพื่อที่จะได้หาทางรับมือถูก จริงๆ การเลี้ยงดูสำคัญมาก โจทย์คือไม่ใช่ทำอย่างไรให้เด็กเลิกเล่นเกมแต่ทำอย่างไรให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาเล่นเกม หลายคนจะไปโฟกัสที่วิธีการทำอย่างไรให้เด็กเลิกเล่นเกม อันนั้นผมว่าไม่น่าจะถูกต้อง จริงๆ ควรสอนว่าทำอย่างไร ให้รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เช่น สมมติว่าวันนี้มีการบ้าน ต้องบอกเขาว่าวันนี้ได้เล่นน้อยนะ ทำการบ้านให้เสร็จก่อนนะ ต้องรู้จักต่อรองและให้รางวัล ก็แล้วแต่พ่อแม่จะมีกุศโลบายในการพูดคุยหรือตกลงกับพวกเขาอย่างไร อย่างบางโรงเรียนก็เห็นมีการจัดแข่งเกม ก็อาจจะตั้งกฏว่าต้องสอบผ่านวิชานี้ด้วยเกรดเท่าไหร่ถึงจะมีสิทธิ์แข่งขัน ธรรมชาติของเด็กชอบการแข่งขัน และชอบการได้รับความสนใจ **ยิ่งแข่งชนะก็อาจจะมีคนรู้จักมากขึ้น ตรงนี้อาจจะเป็นการแก้ปัญหาและการสร้างความเข้าใจที่ดีในการเล่นเกมได้อย่างดีที่สุด**

==

สัมภาษณ์ **ตัวแทนผู้ปกครองที่มีลูกเล่นเกมอีสปอร์ต**

ชื่อ : **ธีรพงศ์ เธียรพัฒนพล**

อายุ 49 ปี อาชีพ : **ประกอบธุรกิจส่วนตัว**

มีลูกชาย อายุ 14 ปี และเล่นเกมอีสปอร์ตมา 2 ปี และมีความจริงจังในการเป็นนักเล่นเกม

==

ท่านรู้จักและเข้าใจ อีสปอร์ตหรือไม่อย่างไร

ไม่รู้ว่าอีสปอร์ตคืออะไร จนกระทั่งลูกชายมาเปิดให้ดู ลูกชายบอกว่า ให้มาปลุกตอนเช้าหน่อย เพราะว่าเขาจะตื่นขึ้นมาดูการแข่งเกม ตอนแรกผมก็ไม่ได้คิดอะไร คิดว่าคงเป็นการแข่งเกมของเด็กธรรมดาๆ สรุปคือตอนผมนั่งดูกับลูกชาย มันใหญ่มาก เหมือนซุปเปอร์โบลว์ หรือฟุตบอลลีกใหญ่ ก็แปลกใจว่าทำไมมันใหญ่ขนาดนี้ มีทั้งคนบรรยาย โฆษณา คนเชียร์ บรรยากาศก็ไม่ต่างกับการดูกีฬาใหญ่ๆ เลย จากนั้นผมก็เริ่มไปหาข้อมูล ผมก็ได้รู้ว่าเดี๋ยวนี้วงการเกมมันพัฒนาไปจนกลายเป็นกีฬา มีการเก็บตัว มีการซื้อตัวเหมือนในลีกดังๆ ผมก็ตกใจ และตื่นเต้นมาก

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

คือลูกผมบอกให้พาไปดูแข่งอีสปอร์ตที่เกาหลี หรือที่จีนนี่แหละ แต่ผมก็เห็นว่าบ้านเราก็ยังไม่ได้ตื่นตัวอะไรเลย และไม่แน่ใจว่า ที่บ้านเรานั้น เรื่องอีสปอร์ตมันเหมือนกันในต่างประเทศหรือไม่

ท่านทราบหรือไม่ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตกำลังได้รับการรับรองเป็นกีฬาโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยรัฐ

ยังไม่ทราบเลยครับ

ท่านคิดว่าผลกระทบเชิงนโยบาย ที่เกิดขึ้นหลังจากที่อีสปอร์ตเกิดขึ้นโดยรัฐคืออะไร

ผมว่ามันก็ดีนะ มันเป็นเทรนด์ของอนาคต มันก็อาจเป็นกีฬาอย่างนึง ผมไม่แน่ใจว่าทางวิชาการมันเป็นอย่างไร แต่ถ้าได้ฝึกทักษะ ความเชี่ยวชาญในการเล่น ผมว่าถ้าเด็กที่เขาเล่นเกม ถ้าเขาได้รับคำแนะนำดีๆ มันก็เหมือนกับเป็นการฝึกทักษะหลายอย่างนะ เพราะว่าลูกผมเองก็ได้ฝึกทักษะจากการเล่นเกมเหมือนกัน อย่างเช่น ภาษาอังกฤษ เราคุยกับเพื่อนในเกม ก็เป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด อย่างที่สอง คือทักษะของการแก้ปัญหา เพราะเกมเดี๋ยวนี้มันมีการแก้ปัญหา มันไม่ได้เล่นเอาสนุกอย่างเดียว มันต้องมีการวางแผน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า อีกอย่างหนึ่งคือ การฝึกษะการทำงานเป็นทีม ผมเห็นเขาเล่นกับเพื่อนเขา เขาก็จะมีการวางแผน ทำงานเป็นทีมกับเพื่อนเขา ผมว่ามันเพิ่มทักษะให้เด็กได้หลายอย่าง เพียงแต่ว่าผู้ปกครองอาจจะต้องลงมาดูแล เข้าใจเขา และให้คำแนะนำเขา สิ่งที่เด็กยังขาดก็คือ วินัยในเรื่องของการแบ่งเวลา ตรงนี้ผู้ปกครองสามารถลงมาดูแลได้

ท่านคิดว่า ในบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานท่าน ควรมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรกับเรื่องนี้

ผมว่าภาครัฐไม่ค่อยน่าไปฝากความหวังอะไรไว้ได้ แต่ถ้าเป็นภาคเอกชนลงมาทำน่าจะเวิร์ก ซึ่งสิ่งที่ต้องทำความเข้าใจเลยก็คือ ผู้ปกครอง อันนี้สำคัญ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ค่อยเข้าใจ ยังขาดความรู้เรื่องนี้เยอะมาก มองเกมเป็นเรื่องไร้สาระซะส่วนใหญ่ เมื่อก่อนผมก็คิดแบบนี้ กลัวจะเสียเวลา แต่พอเห็นเทรนด์แล้วก็น่าตกใจ ถ้าเราไปห้ามเด็ก มันก็จะเหมือนเป็นการปิดโอกาส แต่ถ้าไปฝากความหวังไว้กับภาครัฐ ผมว่าก็ไม่ค่อยน่าหวังซักเท่าไหร่ ผมว่าถ้าเป็นภาคเอกชนมาช่วย โอกาสนี้น่าจะเกิด เพราะว่าเด็กไทยทักษะก็ไม่แพ้ใคร หลายๆ คนก็เก่ง ผมหาข้อมูลเจอหลายคนเลย ที่ได้ไปแข่งในระดับโลก ทั้งๆ ที่ไม่ได้รับการสนับสนุนอะไรเลย ยังไปได้ไกลขนาดนี้ ถ้าเด็กไทยได้รับการสนับสนุนดีๆ น่าจะไปได้ไกล

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

ก็ต้องลงมาให้ความรู้กับผู้ปกครอง ปรับเปลี่ยนทัศนคติ ผมว่าไม่ว่าอะไรที่มันเยอะเกิน มันก็ไม่ดีทั้งนั้น สมมติเด็กคนหนึ่ง ไปให้ความสนใจกับดนตรี เล่นดนตรีแบบไม่สนใจอะไรเลย มันก็ไม่เวิร์ก ทุกอย่างมันต้องบาลานซ์ แต่เกมอาจจะต้องให้ความสนใจนิดนึง เพราะยิ่งเล่นยิ่งเพลิน แต่ส่วนใหญ่พ่อแม่ พอไม่ให้ความสนใจ พอเด็กเป็นแบบนั้น (ติดเกม) ก็คือจะห้ามเล่นเลย โดยที่ไม่หันมาดูตัวเอง ว่าเราสนใจและใส่ใจลูกดีหรือยัง ได้แนะนำ ทำความเข้าใจกับเขาหรือยัง ถ้าใช้วิธีห้ามเลย มันจะเป็นการปิดโอกาส ถ้าเราให้ความรู้กับพ่อแม่ได้ว่าอีสปอร์ตก็เป็นกีฬา และก็ควรมีการให้คำแนะนำกับเด็ก ก็น่าจะเป็นประโยชน์

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

“คือผมไม่มีความรู้ด้านนี้เลยจริงๆ ไม่รู้ว่าตอนแข่งมันจะเครียดขนาดไหน ไม่รู้ว่าจำเป็นต้องจำกัดอายุด้วยหรือเปล่า แต่ผมก็เห็นเด็กเล็กๆ อายุ 10 กว่าขวบ เขาก็เป็นนักกีฬาไม่ใช่เหรอ แต่ถ้าลูกผมเป็นนักกีฬา ผมก็ต้องศึกษามากกว่านี้ ข้อดีข้อเสียว่ามันมีอะไรมากน้อยแค่ไหน ถ้าถามผม ผมเองก็ยังตอบไม่ได้ เพราะยังไม่ได้ไปถึงจุดนั้น ผมเคยถามเขานะว่า อยากไปแข่งไหม เขาไม่ได้อยากไปแข่ง เขาแค่เล่นสนุกๆ กับเพื่อนเท่านั้น

แต่ก็คิดว่าควรคำนึงถึงอายุ ความปลอดภัยและความเป็นเด็กไว้ให้มากๆ

เคยมีปัญหาอะไรกับครอบครัวบ้างหรือไม่ ในเรื่องที่ลูกเล่นเกม

“คุณจะต้องให้โอกาสเด็ก ผมก็เคยมีปัญหากับภรรยานะ ตอนที่ให้ลูกเล่นเกม วิธีการของผมค่อนข้างจะ extreme นิดนึง ตอนเอาเกมเข้าบ้าน ผมก็บอกลูกว่า ลูกแบ่งเวลาเองได้ไหม ในการที่จะเล่นเกม เรียน ทำการบ้าน หรืออะไรก็แล้วแต่ พ่อจะไม่เข้าไปยุ่งนะ เกรดอย่าตก แล้วลูกจะเล่นเกมเท่าไหร่ก็เล่นไป เทอมแรกลูกผมติด F หลายตัวเลยครับ จนครูเรียกไปคุย แม่ร้องไห้เลย ผมก็คิดไว้อยู่แล้วว่ามันต้องเป็นแบบนี้ เพราะว่าเด็ก

เขาควบคุมตัวเองไม่ได้หรอก และเขาก็ไม่สามารถแบ่งเวลา มีวินัยด้วยตัวเองได้ แต่ผมก็กล้าที่จะให้เขาทำ พอเป็นแบบนี้ ผมเลยคุยกับเขาว่า พ่อให้โอกาสที่จะให้ลูกจัดการชีวิตตัวเองแล้ว ให้มีวินัย พ่อบอกตั้งแต่แรกแล้ว พอทำไม่ได้ เพราะฉะนั้นเทอมนี้ก็ลงโทษด้วยการไม่ให้เล่นทั้งเทอมเลย จนกว่าผลการเรียนจะดีขึ้น ปรากฏว่าเขากลับมาทำได้เกรด A คือดีขึ้น เทอมถัดไปถึงจะให้เขาเล่น หลังจากนั้นเขาเลยแบ่งเวลา เขาจะรู้ว่าถ้าปล่อยให้เป็นแบบนั้น เขาจะโดนลงโทษ เทอมที่ 3 เขาเริ่มแบ่งเวลาด้วยตัวเองเลยว่า เขาต้องทำการบ้านก่อน ค่อยเล่นเกม รักษาผลการเรียนไม่ให้ตก ทุกวันนี้เขาบาลานซ์ด้วยตัวเขาเองได้

ทีนี้ปัญหาของพ่อแม่คืออะไรรู้ไหม? พ่อแม่ไม่กล้าให้ลูกตัวเองผิดพลาดไง พอห้ามเด็กที่ไม่เคยผิดพลาดเนี่ย เขาก็จะไม่รู้ว่ามันเป็นอย่างไร เหมือนหมูกลัวน้ำร้อน มัวแต่ไปห้ามๆ แต่ในใจเขาก็อยากจะลอง แต่ผมคิดใหม่ ยอมให้ลูกผิดพลาด ให้เขาเรียนรู้ด้วยตัวเอง ว่าผลของมันคืออะไร และจะบาลานซ์ยังไงไม่ให้ผลการเรียนตก พ่อแม่จะได้ไม่ถูกเรียกไปพบอีก เขาจะคิดเองได้เลย ซึ่งผมคิดว่าไม่มีพ่อแม่คนไหนกล้าหรอก เพราะกว่าผมจะคุยกับภรรยา ให้ผมได้ทำเรื่องนี้ ก็ใช้เวลานานอยู่

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ผมว่าภาคเอกชน ควรจะต้องไปให้ความรู้กับพ่อแม่ก่อน เรื่องอีสปอร์ต ไม่ใช่ความรู้ด้านบวกต่อธุรกิจอย่างเดียว เพราะพ่อแม่ต้องการรุ้ทั้งหมด เรื่องอนาคตของลูก เรื่องผลกระทบต่อสุขภาพ เรื่องอาชีพ รายได้ อาชีพอื่นๆ นอกจากการเล่นอย่างเดียว คือบ้านเรามันพูดแต่เรื่องการแข่งขัน การเล่น แต่ข้อมูลอื่นๆ ละมีบ้างไหม

ให้พ่อแม่ทำความเข้าใจเรื่องเกมกับลูกก่อน ตอนนี้มันจะมี 2 ทางแบบสุดโต่งคือ ปล่อยให้เล่นเกม ไม่ต้องไปยุ่งกับเขา กับพ่อแม่ที่ห้ามเลย ไม่ให้ลูกเล่นเลย ซึ่งคนอย่างผมมีน้อย ถ้าบริษัทเกม จะมาทำธุรกิจในเมืองไทย ได้ผลประโยชน์จากเด็กไทย ก็ต้องทำความเข้าใจก่อน แล้วคุณก็ต้องมีงบประมาณที่จะทำให้พ่อแม่คนอื่นๆ เข้าใจเหมือนที่ผมเข้าใจ แล้วก็แนะนำว่าผมควรจะส่งเสริมลูกอย่างไร

ท่านคิดว่าผลด้านบวก และ ลบของกิจกรรมอีสปอร์ต มีอะไรบ้าง อย่างไร

“ทุกอย่างมีทั้งข้อดีและข้อเสีย อยู่ที่ว่าเราจะเลือกมองมุมไหน ข้อดีของมันก็คือ ได้ฝึกทักษะ เป็นอีกทักษะหนึ่งของมนุษย์ เช่น ทำงานเป็นทีม แก้ปัญหาเฉพาะหน้า ความอดทน ซึ่งปัจจุบันมันทำเป็นอีพได้ด้วย ส่วนข้อเสียคือ เด็กส่วนใหญ่วุฒิภาวะยังไม่เพียงพอที่จะเรียนรู้ว่าอะไรถูก อะไรผิด ควรทำแค่ไหน แบ่งเวลายังไง จุดนี้ก้เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองต้องให้ความสำคัญ

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

สำหรับเกม เพย์ทูวิน ผมว่ามันไม่ค่อยเวิร์กเท่าไหร่ เพราะมันไม่ใช่เกมที่ฝึกทักษะ เหมือนมีเงินก็ชนะได้ ซึ่งผมก็ไม่ค่อยเห็นด้วยกับเกมนี้ แล้วลูกผมก็ไม่ค่อยชอบด้วย เคยคุยกะเขาเหมือนกัน แต่ถ้าถามผม ผมว่าควรจะมีมาตรการเข้ามาควบคุมนะ ป้องกัน หรือจำกัดบางอย่าง เพราะเด็กก็ยังไม่มีรายได้ ซึ่งภาครัฐก็ต้องช่วยคิดว่าจะจัดการอย่างไร และบริษัทที่หากินตรงนี้ เขาก็ต้องมีจรรยาบรรณด้วย ที่จะควบคุมเด็กอย่างไร จำกัดอายุเด็กก็เป็นส่วนหนึ่ง หรือจำกัดวงเงินก็ได้

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ถ้าทำเป็นอาชีพได้ ทำไมมหาวิทยาลัยไม่เปิดหลักสูตรนี้สอนเลย เมืองนอกเขาก็ยังมีสอนเรื่องกีฬาเลย ทำไมเราถึงทำไมเราถึงไม่ทำบ้าง ทีนี้ผมขอถามกลับว่า มันต่างกับนักกีฬาฟุตบอลอย่างไร ที่วันหนึ่งเขาเลือกที่จะมุ่งมากทางนี้ แล้วเขาไปไม่ถึงฝันเหมือนกัน เขาจะทำอย่างไร ผมว่าเราไม่ต้องมาเป็นห่วงหรอก พอถึงเวลาเดี๋ยวมันจะหาทางไปได้เอง ปัญหามันอยู่ที่ว่า เราชอบไปขีดเส้นแล้วให้เด็กเดินตาม ถ้าเขาไปไม่ถึงฝัน วันหนึ่งชีวิตมันก็ต้องเดินต่อไปได้เอง ไม่ต้องไปเป็นห่วงอะไรมาก ผู้ใหญ่เองก็คงต้องมีวิจารณญาณเป็นของตนเอง เพราะบางคนเขาเล่นเพื่อผ่อนคลาย ไม่ได้ติด ส่วนคนที่เล่นจนระบบชีวิตรวน ก็คงต้องรับผิดชอบชีวิตตัวเอง ไม่ว่าอะไรก็แล้วแต่ที่คุณไปหลง ไปติดมันมากเกินไป จนแบ่งเวลาชีวิตไม่เป็น มันก็ไม่มีอะไรดี ซึ่งทุกอย่างมันต้องมีลิมิตในตัวเอง ประเด็นก็คือ พอเป็นเกม มันจะถูกมองไปในด้านลบมากกว่าอย่างอื่น อย่างสมัยผมเป็นวัยรุ่น ใครที่เล่นเกม จะถูกมองว่าเสียเวลาไปวันๆ มันไม่เหมือนสมัยนี้ ที่โลกมันเปลี่ยนไปแล้ว

==

สัมภาษณ์ **ตัวแทนจากสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย**

ชื่อ : **นายสันติ โหลทอง**

ตำแหน่ง : **นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย**

==

สันติ โหลทอง เป็นผู้ก่อตั้ง ‘สมาคมไทยอีสปอร์ต’ (ชื่อเดิม) และผลักดันจนยกระดับให้สมาคมแห่งนี้กลายเป็น ‘สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย’ (Thailand e-Sports Federation: TESF) จากการรับรองอย่างเป็นทางการของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) พร้อมกับดำรงตำแหน่ง ‘นายกสมาคมคนแรกของไทย’

(บางส่วน ต่อไปนี้ คัดลอกจากบทสัมภาษณ์ ของ GM Magazine 2016)

GMBiZ : จุดเริ่มความคิดการก่อร่างสร้างตัวเป็นสมาคมไทยอีสปอร์ต
สันติ : จากที่กล่าวไปข้างต้น เมื่อผมเริ่มเข้าสู่วงการเกมอย่างเต็มตัว ผมเริ่มพัฒนาตัวเองไปทำโปรดักชันจัดงาน Exhibition เกี่ยวกับการแข่งขันเกมต่างๆ การเป็นโปรโมเตอร์ให้กับนักเล่นเกมเก่งๆ ของประเทศ และก็มีนักกีฬาภายใต้การดูแลของผมสามารถคว้าแชมป์ประเทศไทยไปร่วมแข่งขันรายการระดับโลกถึง 3 ปีซ้อน แต่อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลานั้น ผมก็ตามข่าวคราวของวงการเกมต่างประเทศตลอด และก็พบว่าวงการอีสปอร์ตในต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นในอเมริกา เกาหลีใต้ หรือประเทศจีน มีความยิ่งใหญ่และเป็นที่ยอมรับภายในประเทศ เรียกว่าไปไกลกว่าบ้านเราหลายช่วงตัวนัก

ยิ่งในช่วงปี 2555 ผมเข้าไปดูข่าวข่าวหนึ่งที่เกี่ยวกับเกม พบว่า โอลิมปิกให้รายการแข่งขันอีสปอร์ตที่ชื่อว่า 'เอเชียนอินดอร์ แอนด์ มาร์เชียลอาร์ตเกมส์' อินชอนเกม ที่ประเทศเกาหลีใต้ บรรจุเป็นหนึ่งชนิดกีฬาให้ชาติต่างๆ ส่งนักกีฬาเข้าร่วมชิงชัยล่าเหรียญทองร่วมกับกีฬาปกติอื่นๆ ทำเอาผมใจสั่นอย่างมาก ทำอย่างไรประเทศไทยจะไปอยู่ตรงนั้นได้บ้าง ทำอย่างไรนักกีฬาไทยจะได้มีโอกาสไปร่วม ว่าแล้วผมก็ให้ทีมงานส่งอีเมลไปคุยกับทางผู้จัดงานนั้น และก็ทราบในภายหลังว่าเป็น 'สมาพันธ์อีสปอร์ตโลก' หรือ IESF ซึ่งเขาไม่คุยกับเรา เพราะเราเป็นแค่เอกชน เขาบอกว่าเราต้องเป็นองค์กรภาครัฐ หรือเป็นองค์กรเกี่ยวกับกีฬา หรือสมาคมที่ผ่านการรับรองจากประเทศไทย มันไม่ใช่เรื่องเล็กๆ แต่นั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ผมอยากจะสร้างอีสปอร์ตให้เกิดขึ้นในไทยอย่างจริงจัง ไม่ใช่แค่กิจกรรมเล็กๆ แต่ต้องเป็นกิจกรรมที่มีสมาคมระดับประเทศรองรับ เพื่อทำให้เกิดการยอมรับในระดับสากล

GMBiZ : ใช้เวลานานแค่ไหนกว่าที่จะผลักดันให้อีสปอร์ตเป็น 'กีฬา' อย่างแท้จริงในประเทศไทย
สันติ : ก็ประมาณ 4 ปี ตั้งแต่ปี 2556 ที่ผมได้ก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นมาเอง ซึ่งผมพยายามยื่นหนังสือชี้แจงถึงประโยชน์ต่างๆ ที่ประเทศไทยจะได้รับ หากมีกีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้นให้แก่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) เพื่อรับไว้พิจารณา เช่น ผลงานของนักเล่นอีสปอร์ตของไทยบางรายที่สามารถไปคว้าเงินรางวัลหลักแสนหลักล้านจากทั้งในไทยและต่างประเทศ รวมทั้งบางคนถึงขั้นได้เซ็นสัญญาอาชีพกับสังกัดต่างประเทศ

แต่อย่างว่าที่เรื่องของการเล่นเกมมักจะถูกผู้คนดูแคลนว่าเป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์เสมอ เรื่องเลยเหมือนไม่คืบหน้า จนเวลาผ่านไปได้หลายปีเหมือนกัน ผมคิดในใจว่าคงเป็นไปได้ยากแล้ว กระทั่งอยู่ๆ ทาง กกท. ก็ได้มีหนังสือแจ้งมาให้ผมเข้าร่วมการประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการรับรองให้อีสปอร์ต

เป็นหนึ่งชนิดกีฬาในวันที่ 27 กรกฎาคม 2560 ซึ่งส่วนตัวผมมองว่าเหตุที่ทางผู้ใหญ่เรียกประชุมครั้งนี้น่าจะมีการพิจารณาและวิเคราะห์กันแล้วว่าข้อดีของอีสปอร์ตมันมีมากพอที่จะลบล้างสิ่งที่คนไทยยังกังวลกันอยู่ได้ เช่น ข่าวคราวในเวทีต่างประเทศเริ่มมีความเคลื่อนไหวของเยาวชนที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองจากวิธีการเล่นเกมมากมาย รวมถึงล่าสุดที่ทางคณะกรรมการโอลิมปิกแห่งเอเชีย ได้ประกาศบรรจุให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 ที่อินโดนีเซีย และเป็นกีฬาชิงเหรียญทองในเอเชียนเกมส์ 2022 ที่ประเทศจีนอย่างเป็นทางการ

ในที่สุดทาง กกท. ก็ยอมรับพิจารณาให้อีสปอร์ตเป็นหนึ่งชนิดกีฬาในประเทศไทย และได้มีหนังสือเซ็นรับรองมาจาก ท่านกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร อดีตรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2560 ที่ผ่านมา และส่งผลให้ 'สมาคมไทยอีสปอร์ต' (THAI E-SPORTS ASSOCIATION: TESA) ถูกยกให้เป็น 'สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย' (THAILAND E-SPORTS FEDERATION: TESF) อย่างเป็นทางการ ซึ่งนั่นหมายถึง TESF จะถือสิทธิ์ในการเป็นตัวแทนคัดเลือกนักกีฬาอีสปอร์ตของไทยไปแข่งขันในระดับนานาชาติ รวมไปถึงสิทธิ์ในการของบประมาณการสนับสนุนโดย กกท. ที่มีงบประมาณรวมด้านกีฬาปีละ 4,000 ล้านบาท

GMBiZ : การตั้งสมาคมขึ้นมาอย่างเป็นทางการจะทำให้วงการอีสปอร์ตไทยเติบโตได้ขนาดไหน
สันติ : ก่อนจะตอบตรงนั้น ผมอยากย้อนไปก่อนว่า อีสปอร์ตเกิดขึ้นมาตั้งแต่ปี 1972 ผ่านการจัดแข่งขันเกมจากเครื่องฮาตาริ ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ชื่อเกมที่ใช้แข่งตอนนั้นชื่อ 'สเปซ คอมมานเดอร์' ซึ่งตอนนั้นเครื่องฮาตาริคือเครื่องเล่นโฮมยูสเจ้าเดียวในสมัยนั้น และจัดแข่งกันที่อเมริกา แต่ในความเป็นจริงแล้วชาติปลุกกระแสให้อีสปอร์ตได้อย่างแท้จริงคือเกาหลีใต้ ที่แจ้งเกิดอีสปอร์ตต่อโลกผ่านการจัดแข่งขันเกม Star Craft 2 และ Counter-Strike ในระดับอินเตอร์เนชันแนล

สิ่งที่ผมอยากให้เห็นภาพอีสปอร์ตที่เกิดขึ้นในประเทศนั้นๆ คือ ภาพคอนเสิร์ตพี่เบิร์ด แสงสีตระการตาจัดในฮอลล์ที่ใหญ่โต อย่างที่ประเทศเกาหลี เขามีการเตรียมการของงานที่น่าทึ่งมาก เขาสร้างวัฒนธรรมการจัดงานอีสปอร์ตแบบที่เรียกว่าคนละโลกกับที่เราเคยจัดแข่งกันเอง มันน่าตื่นตามาก มีเสื้อทีม มีสนามแข่ง มีการปูพรมแดง มีการตั้งแถวรอรับ มีแฟนคลับ มีบูมเชียร์ มีสปอนเซอร์ชิพ มีเงินเดือนให้นักกีฬา มีงานแถลงข่าว มันคือมหกรรมกีฬาอย่างหนึ่ง และแชมป์โลก รวมถึงผู้ทำรายได้เยอะที่สุดในโลกส่วนใหญ่ก็อยู่ที่เกาหลีใต้ ผมจำได้ว่ามีเด็กไทยที่เคยเข้าไปแข่งเกมในอีเวนต์เหล่านี้แล้วแพ้กลับมา ผมก็ถามเขาว่าสู้เขาไม่ได้เลยหรือ เขาตอบว่ามันคนละโลก มันฟ้ากับเหวเลยครับเพราะเขาสร้างนักกีฬาอาชีพ ไม่ใช่แค่คนเล่นเกมเป็น

นี่คือโมเดลธุรกิจที่ถูกสร้างขึ้นมาเมื่อ 20 ปีที่แล้วนะครับ บริษัทออแกไนซ์ของเขาแข็งแรงมาก คนจัดคิว การคอนโทรลงาน ทุกอย่างต้องเป๊ะ เอเยนซี่ที่ดูแลนักกีฬาต้องมีความเชี่ยวชาญ เขาปั้นให้นักแข่งหนึ่งคนให้เป็นเซเลบริตี้ จะนั่ง ยืน เดิน คิวสัมภาษณ์ต้องมีคนดูแลหมด นั่นคือ 20 ปีที่แล้ว นั่นคือความจริงจังของวงการอีสปอร์ต นั่นคือโอกาสและการสร้างระบบนิเวศทางเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ที่บ้านเรายังไม่มี นี่จึงเป็นภารกิจที่เราต้องทำ เพื่อกระตุ้นให้วงการอีสปอร์ตไทยเป็นแบบประเทศเหล่านั้นได้สักวันหนึ่ง

GMBiZ : ดูยังห่างไกลกับระดับโลกพอสมควร แบบนี้ภารกิจแรกของสมาคมจะมุ่งเน้นที่เรื่องไหนก่อน
สันติ : จริงๆ แล้ว เราอยากทำให้คนไทยเลิกมองอีสปอร์ตในแง่ลบให้ได้ก่อน โดยปัจจุบันทางสมาคมได้มีการเปิดแคมป์เพื่อคัดเลือกเด็กเข้ามาเป็นตัวแทนนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยประมาณ 200 คน ซึ่งเยาวชนที่เข้ามาเป็นนักกีฬาตัวแทนทีมชาติได้นั้นจำเป็นต้องมีวินัยในด้านต่างๆ เพื่อให้คนไทยเลิกมองเห็นภาพเด็กเล่นเกมในแง่ไม่ดีอย่างที่ผ่านๆ มา ที่สำคัญนักกีฬาทุกคนที่เข้ามาร่วมแคมป์จะต้องถูกปลูกฝังจิตสำนึกให้รักและไม่ทิ้งการเรียน เมื่อเล่นเกมได้ก็ต้องแบ่งเวลาในการเรียนหนังสือได้

ดังนั้น ทางสมาคมก็จะมีการจัดระเบียบและทำสัญญาอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรกับทางการกีฬาแห่งประเทศไทยต่อนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติว่าจะต้องทำตามกฎระเบียบต่างๆ ไม่ประพฤติไปในทางที่ผิด และต้องเป็นแบบอย่างให้แก่สังคม ซึ่งหากพวกเขาทำตัวไม่ดีก็คงจะต้องมีบทลงโทษ เพราะผมและทีมงานจะพยายามทำทุกวิถีทางให้อีสปอร์ตไทยเราก้าวไกลไปทัดเทียมนานาชาติ

GMBiZ : ถ้าจะปั้นนักกีฬาอีสปอร์ตสักคนขึ้นมา ต้องมีองค์ประกอบคร่าวๆ อย่างไรบ้าง
สันติ : ก่อนอื่นต้องบอกว่าโมเดลของกีฬาอีสปอร์ตไม่ต่างกับกีฬาชั้นนำระดับโลกอื่นๆ เลย ผมเปรียบเทียบกับฟุตบอลละกัน ที่ต่างประเทศนอกจากตัวนักแข่งหรือเกมเมอร์แล้ว จะประกอบไปด้วยสโมสร ผู้จัดการสโมสร ทีมโค้ชแทคติก ทีมวิเคราะห์กายภาพของนักกีฬา วิเคราะห์คู่แข่ง วิเคราะห์ตลาด มีสปอนเซอร์สนับสนุนชัดเจน มีทีมแพทย์ มีที่ปรึกษาทางกฎหมาย และมีตารางการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ ซึ่งทั้งหมดนี้อยู่ในประเทศที่มีการพัฒนาด้านอีสปอร์ตไปไกลแล้ว แต่ในประเทศไทยก็เริ่มพัฒนาตรงนี้อย่างต่อเนื่อง เช่น เริ่มมีการจัดการและดูแลทีมแข่ง รวมถึงทีมแทคติกและสปอนเซอร์

***ส่วนตัวนักกีฬาอีสปอร์ตเอง ก็จะมีการฝึกฝนไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไปเช่นกัน ไม่ใช่แค่เล่นเกมทั้งวันทั้งคืนอย่างเดียว แต่จะมีตารางการฝึกชัดเจน มีตารางโภชนาการในการกินอาหาร มีแพทย์ประจำสังกัด มีจักษุแพทย์ที่เช็กด้านสายตา มีการฝึกความฟิตของร่างกายด้วย** เช่น ตื่นเช้าต้องวิ่งให้ได้ตามที่กำหนด เพราะตอนแข่งต้องนั่งเล่นเกมนานๆ กล้ามเนื้อต้องแข็งแรงด้วย ทั้งหมดที่ผมพูดมาไม่ได้*

เอาฮาหรือโอเวอร์นะ แต่มันคือโมเดลที่เป็นอยู่และเป็นอยู่แบบนี้มาแล้วร่วมๆ 20 ปี มันคือโปรแกรมสร้างนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ เพื่อก้าวไปท้าทายรายการเมเจอร์ระดับโลกที่มีการจัดแข่งกันทุกๆ ปี และรวมถึงมหกรรมกีฬาแบบโอลิมปิกหรือเอเชียนเกมส์ที่เริ่มถูกบรรจุเข้ามาอย่างจริงจังมากขึ้น

ผมยกตัวอย่างง่ายๆ ตอนนี้ประเทศที่กำลังน่าจับตามองอย่างมากคือประเทศจีน ซึ่งวันนี้จีนกระโดดข้ามช็อตและมองอีสปอร์ตไปไกลเกินกว่ากีฬาแล้ว เขากำลังปั้นธุรกิจอีสปอร์ต เพื่อวางให้ตัวเองกลายเป็นมหาอำนาจแห่งวงการ *นี่คือสิ่งที่ผมอยากให้เรามองตามเขา เขาตั้ง KPI เลยว่านักกีฬาของเขาต้องซ้อมแค่ไหน กินยังไง นอนยังไง หรือจะเก๊กหล่อยังไงให้มีสปอนเซอร์อยากมาร่วมสนับสนุน เขาไม่ได้หาคนเล่นเกมเก่ง แต่เขาหาเมสซี่ กับโรนัลโด้ของวงการอีสปอร์ต*

GMBiZ : ปัจจุบันประเภทของเกมในอีสปอร์ตที่ได้รับการยอมรับมีอะไรบ้าง
สันติ : หลักๆ จะเป็นเกมวางแผน Strategy หรือ MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เช่น เกมยอดฮิตแบบ RoV หรือ DOTA2 ซึ่งรูปแบบของเกมจะเป็นแบบเล่นเป็นแมตช์ มีเวลา มีจุดเริ่ม มีจุดจบ พอเริ่มเกมใหม่ ทุกอย่างรีเซตหมด ทั้งเลเวลและไอเทม

FPS (First-Person Shooter) หรือเกมชู้ตติ้ง อมตะก็คือเคาน์เตอร์-สไตรก์ สเปเชี่ยล ฟอร์ซ ซึ่งเกมพวกนี้ออกมานานหลายสิบปี แต่มันยังอมตะ ด้วยกราฟิกที่ถูกปรับตามแพช มีเหตุมีผลทางด้านคณิตศาสตร์มากขึ้น และเป็นรายการเกมที่ยังถูกจัดแข่งได้อย่างต่อเนื่อง / Sport หรือเกมกีฬาที่คุ้นๆ ก็จะเป็นเกมฟุตบอล และบาสเกตบอล / Racing หรือเกมแนวรถแข่ง ที่เหลือจะเป็น Fighting หรือเกมการต่อสู้ เช่น Street Fighter และ Tekken

ทั้งหมดนี้เป็นกลุ่มเกมที่สมาคมอีสปอร์ตโลกให้การยอมรับ ซึ่งจริงๆ แล้วทุกประเภทเกมสามารถบรรจุลงอีสปอร์ตได้หมด ภายใต้เงื่อนไขของความเท่าเทียม โดยต้องไม่มีการพึ่งพาความสามารถเสริม ผ่านการซื้อ-ขายหรือเติมเงินให้ตัวละครหรือไอเทมเหนือกว่าคู่แข่งในทัวร์นาเมนท์นั้นๆ เพราะแบบนั้นจะไม่เข้าข่ายหมวดของการแข่งขันที่วงการอีสปอร์ตโลกยอมรับ

GMBiZ : มูลค่าเกมกลุ่มไหนมากที่สุดในปัจจุบัน
สันติ : ผมมองว่ากลุ่ม MOBA เป็นกลุ่มที่มีมูลค่ามากที่สุด ยกตัวอย่างรายการแข่งขันระดับอินเตอร์เนชันแนล ที่ลาสเวกัส รายการเดียว ให้รางวัลมากกว่า 300 ล้านบาท และคนที่จะแข่งรายการนี้ได้ต้องผ่านการแข่งรายการใหญ่ระดับเมเจอร์เพื่อเก็บแต้มสะสม เรียกได้ว่าต้องไล่เก็บทัวร์นาเมนท์ระดับเมเจอร์ทั้งโลกก่อน แล้วคุณจะได้ตั๋วไปรายการระดับนี้ ซึ่งจริงๆ แล้วรายการเมเจอร์ส่วนใหญ่ ก็เงิน

รางวัลไม่น้อยนะครับ รายการหนึ่งก็มีมูลค่าเฉลี่ยร่วมๆ 15 ล้านบาท และตัวรางวัลก็มีมูลค่าเพิ่มขึ้นทุกปี ถึงขั้นบางรายการเริ่มกำลังไต่ระดับแซงเงินรางวัลของบางทัวร์นาเมนท์กีฬาระดับโลกเลยก็มี นี่คือปรากฏการณ์ที่อีสปอร์ตกำลังจะทำให้เห็นว่ามันคือเศรษฐกิจขนาดใหญ่ที่ใครๆ ก็ไม่ควรมองข้าม

Did You Know?
เม็ดเงินมหาศาลที่ซุกซ่อนอยู่ในวงการอีสปอร์ต
วงการอีสปอร์ตมีเงินหมุนเวียนอยู่ปีละมหาศาล นับตั้งแต่เงินรางวัลการแข่งขัน เงินจากการถ่ายทอดสด เงินสปอนเซอร์การจัดการแข่งขัน เงินจากการขายอุปกรณ์ในการเล่นเกม เงินที่ใช้ในการจัดอีเวนต์ ฯลฯ
ธนาคารยักษ์ใหญ่ Goldman Sachs ประเมินว่าในปี 2016 อีสปอร์ตมีมูลค่าถึง 500 ล้านเหรียญสหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตขึ้นปีละ 22% จนขึ้นไปแตะ 1 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในอีก 3 ปีข้างหน้า
การประเมินตัวเลขจากปี 2017 ประเทศในโซนเอเชียอย่างประเทศจีนและเกาหลี มีมูลค่าอีสปอร์ตรวมอยู่มากกว่า 600 ล้านเหรียญสหรัฐเข้าไปแล้ว
อีสปอร์ตในอาเซียน เป็นอีกตลาดที่น่าจับตาอย่างยิ่ง โดยมีสิงคโปร์เป็นหัวหอก และคาดว่าจะมีมูลค่าเกิน 1 พันล้านเหรียญสหรัฐภายในปีนี้

GMBiZ : อีสปอร์ตจะขับเคลื่อนหรือสร้างระบบนิเวศทางเศรษฐกิจได้ยังไง

สันติ : อย่างน้อยที่สุด ผมมองว่าถ้าเราทำให้การเล่นเกม หรือสังคมที่เกี่ยวเนื่องกับเกม เช่น ร้านเกม ธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับเกม มีกฎมีระเบียบ มีความเป็นสากล และพร้อมจะดำเนินภายใต้กฎระเบียบและเงื่อนไขเดียวกัน จะทำให้เกิดความมีวินัยขึ้นในสังคม นั่นคือสิ่งแรกเลยที่เราจะได้ แต่ถ้าปล่อยให้มันไปแบบที่มันเป็นอยู่ พอเราไปเตือน ก็จะถูกถามกลับมาว่า "เผือกทำไม"

ดังนั้น เราจึงต้องวางระเบียบแบบแผนให้เป็นรูปธรรมอย่างที่ผมกล่าวไว้ข้างต้น และใครคือคนที่ควรทำก็ต้องเป็นคนที่รู้จักและเล่นเกมเป็น อย่างผมเล่นเกมมาทั้งชีวิต ผมเข้าใจสภาพโดยรวมของสังคมเกม ผมรู้ข้อดีและข้อเสียของวงการนี้ พอเราเริ่มสร้างกฎ และมีคนปฏิบัติตามกฎ สิ่งที่จะตามมาคือสังคมที่เกี่ยวเนื่องกับการผุดตัวของพลเมืองเกมเมอร์มืออาชีพก็จะต้องปรับตัวตาม เช่น ร้านเน็ตคาเฟ่จะกลายเป็นแหล่งนัดพบสำคัญของเกมเมอร์แน่นอน แต่ร้านของคุณก็ต้องมีมาตรฐานนะ เปิด-ปิดชัดเจน มีการควบคุมกฎระเบียบที่แน่ชัด ไม่ใช่แหล่งมั่วสุมแบบที่เป็นกันอยู่ทุกวันนี้ในบางแห่ง เพราะถ้าเป็นแบบนั้น เกมเมอร์ที่อยากเป็นมืออาชีพก็จะไม่อยากไปร้านของคุณ ร้านคุณก็จะเจ๊ง

<u>ขณะเดียวกันเมื่อเกมกลายเป็นกีฬา มีการแข่งขัน มีการสร้างอีเวนต์เพื่อให้เกิดการตื่นตัวแบบวงกว้าง เพราะเรามีเป้าหมายคือไประดับโลก</u> *(หมายถึงการนำเด็กไปแข่งขัน)* ***สิ่งที่จะตามมาต่อไปก็คือบรรดาแบรนด์ธุรกิจ ผู้ประกอบการทุกระดับเข้ามาจับจองช่องว่างของความ Popular ได้ แบรนด์สามารถไทร์อินตัวเองเข้าไปได้ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการสนับสนุนหลักในการจัดงาน การสนับสนุน***

ในแง่ของเจ้าของทีมส่งแข่ง การไทร์อินสินค้าเข้าไปในงาน ซึ่งตอนนี้ก็มีเยอะมากในต่างประเทศ *เช่น มือถือบางยี่ห้อสนับสนุนด้านอุปกรณ์แก่นักกีฬา และตัวนักกีฬาก็สามารถใช้มันแข่งจนเป็นแชมป์ ก็จะทำให้เกิด Perception ว่าใครใช้มือถือนี้จะเล่นเกมนี้ได้เก่ง เป็นต้น*

(ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ตรงนี้ ไม่มีการพูดเรื่องการพัฒนาอุตสาหกรรมเลย มีแต่มุ่งเป้าหมายเรื่องผลประโยชน์ของผู้จัด เจ้าของเกม ผู้แทนจำหน่าย ออแกไนเซอร์ และสปอนเซอร์)

ผมจะแชร์ให้ฟังว่า เมื่อปีที่แล้ว เอเซอร์ประเทศไทย เป็นแบรนด์ธุรกิจไอทีที่มองขาดว่าอีสปอร์ตจะกลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่ทางการตลาดอย่างแน่นอนที่สุด และเขาเลือกซัพพอร์ตอีสปอร์ตที่เกิดขึ้นทั้งหมดในประเทศไทย ผลลัพธ์ก็คือยอดขายของเอเซอร์ประเทศไทย เป็นเบอร์ 1 แซงเอเซอร์ในประเทศอื่นๆ ทั้งโลก โดยเฉพาะกลุ่มคอมพิวเตอร์ซีรีส์พรีเดเตอร์มียอดขายสูงเป็นประวัติการณ์หลังจากนำเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการทำตลาดกับอีสปอร์ต ซึ่งตรงนี้ผมมองว่ามันขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์ของเจ้าของแบรนด์ว่ามองอีสปอร์ตเป็นอะไร และผมกล้าบอกด้วยว่าไม่จำเป็นที่ต้องเป็นสินค้าเกี่ยวกับไอทีหรือดิจิทัลด้วย แต่มันอยู่ที่นักการตลาดจะตีความอย่างไร อย่างนักกีฬาอยู่กับหน้าจอมากๆ เขาควรจะมีครีมบำรุงผิวอะไรมาดูแลหน้าหรือไม่ หรือระหว่างที่ฝึกฝนหรือแข่งขัน หากเหนื่อยล้าสมอง จะมีเครื่องดื่มฟังก์ชันนัลดริงก์แบบไหนที่รีเฟรชเขาได้บ้าง

GMBiZ : รายได้ของนักกีฬาอีสปอร์ตในปัจจุบัน

สันติ : เมื่อดูในเรื่องของรายได้แล้ว นักกีฬาอีสปอร์ตในไทยจะมีรายได้เฉลี่ย 15,000-30,000 บาทต่อเดือน ซึ่งถือว่าน้อยกว่าประเทศอื่นๆ ที่มีการพัฒนาอีสปอร์ตไปไกล ส่วนหนึ่งก็ต้องยอมรับว่าเพราะเรายังใหม่ แต่สำหรับมือโปรที่มีโอกาสไปเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในต่างประเทศ มีทีมสังกัดอย่างเป็นจริงเป็นจัง ก็จะมีรายได้เฉลี่ยกว่า 2 แสนบาทต่อเดือนกันเลยทีเดียว โดยรายได้หลักจะมาจากสปอนเซอร์ที่ให้การสนับสนุนทีมหรือสังกัดที่อยู่ ขณะเดียวกันถ้าใครที่มีผลงานดีแบบโคตรเทพ ก็จะมีการซื้อตัวเหมือนกับนักฟุตบอล อย่างในสหรัฐอเมริกามีนักกีฬาอีสปอร์ตค่าตัวแตะ 800,000 บาทต่อเดือน เดินกันให้ว่อน อย่างไรก็ตามขีดจำกัดของอาชีพนี้ก็มีไม่ต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ นั่นจึงทำให้วงการอีสปอร์ตมีการต่อยอดให้คนเหล่านี้สามารถพัฒนาไปประกอบอาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้อีกเมื่อปลดระวาง เช่น บล็อกเกอร์ นักพากย์ ผู้ประกาศ และโค้ช

ค่าเฉลี่ยรายได้นักกีฬาอีสปอร์ตไทย อยู่ที่ 15,000-30,000 บาทต่อเดือน

ค่าเฉลี่ยรายได้นักกีฬาอีสปอร์ตในกลุ่มประเทศผู้นำ (USA / South Korea / China) อยู่ที่ 800,000 บาทต่อเดือน

GMBiZ : คุณวาดภาพวงการอีสปอร์ตไทยต่อจากนี้ไว้อย่างไร

สันติ : ผมต้องการให้วงการอีสปอร์ตไทยแข็งแรงและเติบโตไปได้ไกลเหมือนที่ต่างชาติเขาเป็น ทั้งตัวนักกีฬา อีเวนต์ และแรงสนับสนุนอย่างจริงจัง เพราะมันคือผลประโยชน์ของประเทศไทยทั้งนั้น ฉะนั้นสิ่งที่ตอนนี้เราต้องทำในฐานะของสมาคมคือการเป็นร่มใบใหญ่ให้แก่เกมเมอร์และเยาวชนไทยได้พักพิง โดยมีกฎระเบียบคอยคุมอยู่ รวมทั้งการพัฒนาบุคลากรหรือนักกีฬาอีสปอร์ตไทยให้แกร่งขึ้น เพื่อไปสู้กับต่างชาติได้แบบไม่อาย เช่น เร็วๆ นี้ทางสมาคมก็เตรียมที่จะสร้างลีกขึ้นมา เพื่อเป็นเวทีให้นักกีฬาไทยได้แสดงฝีมือและพัฒนาความสามารถ รวมถึงเป็นเวทีที่จะใช้คัดกรองผู้เล่นที่ยอดเยี่ยมจากทั่วประเทศก้าวขึ้นมาติดทีมชาติอีกด้วย

ผมอยากจะทำให้วงการอีสปอร์ตไทยเกิดและเติบโตขึ้นได้จริงๆ ผมไม่ได้สนใจเรื่องเงินแล้วนะ ผมสนใจแค่อยากเป็นคนคนหนึ่งที่คนไทยจะจดจำว่าเป็นคนที่ช่วยผลักดันให้เกมกลายเป็นกีฬาในเมืองไทย และอยากให้ทุกคนหันมาสนใจและสนับสนุนเด็กไทยอย่างจริงจังเกี่ยวกับเรื่องนี้ แค่นี้ก็พอแล้ว...

อีสปอร์ตในความหมายของท่าน

เป็นคำย่อมาจากอิเล็กทรปนิกส์ สปอร์ต หมายถึง การเอาซอฟท์แวร์ หรือปุกรณ์ทางด้านอิเล็กทรอนิกส์มาแข่งกันในเชิงกีฬา สำหรับประเทศไทยแล้วเรานิยามไปอีกแบบหนึ่ง เฉพาะในส่วนที่สามคมดูแลอยู่เรานิยามว่าเป็น “กีฬา” จริงๆ เลย เราจะไม่มุ่งเน้นไปในเรื่องของ gaming อย่างเดียว นั่นหมายถึงเราจะต้องทำเรื่องกายวิภาค สรีระ ทักษะโภชนาการ จิตวิทยาต่างๆ ควบคู่กันไปด้วย เพราะฉะนั้นเราจึงนิยามอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬาที่เป็นกีฬาจริงๆ นักกีฬาอีสปอร์ตจริงๆ ต้องออกกำลังกาย อีสปอร์ตเป็นกีฬาได้ คือ กีฬาไม่มีรอมชอมต้องมีคนแพ้คนชนะ เพื่อวัดศักยภาพของความเป็นมนุษย์ ซึ่งเราจะใช้สมองของเราให้ว่องไวปราดเปลื่อง เราต้องมีพื้นฐานมาจากศักยภาพที่แข็งแรง พักผ่อนเพียงพอ มีเป้าหมายที่ชัดเจน และมีความสนุกกับการได้แข่งขัน โดยต้องใช้ยุทธศาสตร์ของกีฬาในประเทศไทย เพื่อมุ่งเน้นสร้างโอกาส สร้างความสุขให้กับประชาชน เพื่อเป็นใบเบิกทางหลายอย่าง เช่น เกิดอาชีพ การยอมรับทางสังคม และการหลีกเลี่ยงอบายมุขต่างๆ

ท่านมีความรับรู้อย่างไรต่อสถานการณ์ล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือไม่ อย่างไร

ประเทศที่เป็นต้นทางยังไม่ได้มีการผลักดันให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา แม้แต่ประเทศมหาอำนาจด้านอีสปอร์ตก็ยังไม่ได้มีการปลูกฝังเรื่องที่ว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา แต่มีการไปทำในแคมป์ของเขา อย่างทีมใหญ่ๆ เวลากินนอนหรือฝึกซ้อม ก็จะเป็นเรื่องจริงจัง ในแบบของมืออาชีพ แต่เราไม่ได้เป็นมืออาชีพแต่เราเลือกที่จะเริ่มต้นด้วยการเป็นนักกีฬา ในต่างประเทศเรียกอีสปอร์ต คำจำกัดความคือ อิเล็กทรกนิกส์สปอร์ต แต่ของเราคือสปอร์ต”

ท่านคิดว่าอีสปอร์ต ควรสนับสนุน ส่งเสริม หรือ คัดค้าน กำกับดูแลอย่างไรในหน้าที่ ความรับผิดชอบของท่าน

อะไรที่อยู่ในการควบคุมเป็นเรื่องที่ดีทั้งนั้น แต่ผมคิดว่าถ้าจะเกิดการร่วมมือจากภาคส่วนต่างๆ อยากให้ผู้ใหญ่คุยกันเองมากกว่า เช่น รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กับผู้ว่าฯ กกท. คุยกับกรมกิจการเด็กก็คุยกันไป อยากให้ออกมาภาพไหน แต่กกท.เป้าหมายชัดเจนอย่างที่ผมบอก สิ่งแรกที่คุณจะมาแข่งกับเราคุณต้องสุขภาพดี เพราะเราต้องการให้กนักกีฬาในสังกัดของกกท.เป็นต้นแบบของนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดีให้กับประชาชนและเยาวชนทั่วไป ในด้านที่เสียมันมี แต่ถ้าจะไปชะลอมันมันก็เสียของเปล่าๆ

หน่วยงานของท่านมีแผนการหรือนโยบายใดสำหรับเรื่องอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร

พอเรามาเป็นสมาคมกีฬา สิ่งที่เราจะต้องทำมันกลายเป็นสิ่งที่ต้องทำสิ่งใหม่ก่อน แล้วเราก็มีความเชี่ยวชาญทางด้านเกมอยู่แล้ว และอีสปอร์ตอยู่แล้ว พอเราพัฒนาให้เป็นกีฬาแล้ว เราก็ต้องใช้หลักสูตรที่เป็นกีฬาเป็นหลัก จะใช้หลักสูตรอื่นไม่ได้เลย ถ้าเราไม่มียุทธศานตร์กีฬา ไม่ใช้หลักกีฬา เราไม่ใช้โมเดลหลักของกกท.ทุกข้อ ถ้าเราละทิ้งไป เราก็จะพ้นสภาพจากการเป็นสมาคมกีฬาไป ส่วนตัวผมอยู่กับเกมมาเป็น 10 ปี วันนี้เรามาทำให้มันเป็นกีฬา ก็อยากจะรักษาสภาพของการเป็นกีฬาเอาไว้

ท่านคิดว่า จะเกิดผลกระทบใดบ้างที่ควรเป็นกังวลหากอีสปอร์ตได้รับและเกิดขึ้นในประเทศไทย

ให้น้องๆ ที่เล่นเกมรู้ว่า ถ้าคิดว่าเกมมีพิษภัยใช้ ใช้แบบไหนไม่ให้อันตราย การจัดแข่งเกมในโรงเรียนผมไม่เห็นด้วยเลยการจะไปจัดแบบสุ่มสี่สุ่มห้า การรับรองอีสผอร์ตเป็นกีฬาแล้วทุกโรงเรียนรีบไปจัด ยิ่งในมหาลัย ไม่มีใครมาถามผมซักคนเลย มันกลายเป็นว่าอยากจะจัดก็จัดอยากทำอะไรก็ทำ อันนี้พูดถึงในโรงเรียนนะข้างนอกไปห้ามอะไรเขาไม่ได้ เวิร์คพ้อยท์, พีพีทีวี, กันตนา เราไปห้ามอะไรเข้าไม่ได้ แต่ในโรงเรียนต้องคุยกันอย่างปีแรกคุณเป็นคนในชมรมของโรงเรียนคุณได้เกรมเท่าไหร่ ปีที่2 ถ้าคุณยังแข่งอยู่เกรดก็ต้องดีกว่าเดิม แต่ถ้าเกรดคุณตกคุณก็ไม่ติดตัวจริงต้องมีกฏข้อนี้ในโรงเรียนด้วยจะปล่อยให้เด็กแข่งอย่างเดียวเป็นไปได้อย่างไร แต่การห้ามไม่ให้จัดในโรงเรียนก็ไม่ใช่ทางออกที่ดีเราให้ผู้ใหญ่จัดกรรมแล้วอยู่กับเด็กดีกว่าให้เด็กไปทำกิจกรรมกันเอง ทำให้ซีเรียสขึ้นมาอย่าไปปล่อยปะละเลย

ท่านคิดว่าการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ควรคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

ถ้าหากว่าเป้าหมายเพื่อให้บุคลากรในวงการนักกีฬามีสุขภาพดี มีน้ำใจนักกีฬา หรือคุณสมบัติของนักกีฬาจะต้องมี ถ้ากิจกรรมที่นักกีฬาทำแล้วคนดูทั่วไปรู้สึกมีความสุข เป็นการสร้างสุขให้กับประชาชนได้ กกท. เค้ามุ่งเน้นเป้าหมายตรงนี้ และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา อาจจะเข้ามาดูว่าเมื่อไหร่ที่มีการจัดแข่งขันอีเว้นใหญ่ๆ ก็ไปกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวได้ อาจจะไปต่อยอดกับกระทรวงพาณิชย์ทำให้เกิดการลงทุนต่อยอดไปถึงกระทรวงพัฒนาสังคมฯ เพราะเกมถ้าเล่นผิดวิธีก็เป็นภาระของพวกพี่ๆ เขา ไม่ว่าจะเป็นจิตเวชเด็ก

หรือทำผิดกฎหมาย ก่อคดีอาญาโดยมีเกมไปเป็นสิ่งกระตุ้น ซึ่งมันอาจจะเป็นแค่ข้ออ้างหรือไม่ อันนี้ก็ต้องศึกษากัน ฉะนั้นกระทรวงเหล่านี้ก็จะมองว่านักกีฬาที่อยู่กับเกม ที่อยู่กับอีสปอร์ตไม่ได้รับปัญาที่กระทบกับมัน ยังมีในส่วนของกระทรวงวัฒนธรรมอีกซึ่งเขาก็มีสำนักเฝ้าระวังการเผยแพร่สื่อวิดีทัศน์ ในส่วนของการชี้แจงเนื้อหาอย่างถุกต้อง คล้ายกับเราชมภาพยนตร์ก็จะมีการกำกับว่าเหมาะสมกับคนอายุเท่าไหร่ แต่ปิดกั้นไม่ได้ ต่อให้ไม่แพร่ภาพผ่านช่องทางสาธารณะคนไทยก้ดูอยู่ดี เพราะอินเทอร์เน็ตมีทุกบ้านแล้ว ฉะนั้นไม่ต้องมาลักลอบดู เปิดให้ทุกบ้านดูไปเลย บอกว่าเหมาะสำหรับใคร ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำอย่างไร

ท่านประเมินความพร้อม กำลัง ทรัพยากร ความรู้ ของบุคลากร หน่วยงาน และนโยบาย หรือผู้ปฏิบัติงานของท่านต่อเรื่องอีสปอร์ตไว้อย่างไร

ตั้งแต่มีการจัดตั้งสมาคมมา ยังไม่การจัดการแข่งขันเลย เรายังมีการเชิญกลุ่มเกมเข้ามาประชุม ชี้แจงให้เห็นแนวทางนโยบายของเรา ว่าตัวผมสันติ โหลทอง รับนโยบายมา ซึ่งมีคนสนใจเยอะมากเลย นั่นแปลว่ากลุ่มของอีสปอร์ตที่เขาอยากจะเป็นที่ยอมรับมีเยอะ ไม่ใช่แค่เป็นฮาร์ดคอร์เพลย์เยอร์

ท่านคิดว่า ภาคธุรกิจ ควรมีส่วนอย่างไรในการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต

ตอนนี้ยังไม่มีการเข้ามาคุยกันในเรื่องนี้ ถ้าถามว่าทางเราจะขอความร่วมมือจากเขาได้มั้ย ขึ้นอยู่กับภาครัฐจะให้อำนาจกับเรามากขนาดไหน ถ้าภาครัฐบอกออกกฎหมายไปเลยว่าห้ามเด็กต่ำกว่า 18 ปีลงแข่งอีสปอร์ต ถ้าอย่างนั้นมันไม่ใช่เรื่องของเกมแล้ว มันเป็นเรื่องของกฎหมาย ถ้าผิดเนี่ยผิดอย่างไร เหมือนเรากระทำความผิด เรามีกฎหมายแพ่ง กฎหมายพาณิชย์ กฎหมายอาญา แต่ตรงนี้ผิดอะไร อายุต่ำกว่า 18 เล่นเกม หรือต่ำกว่า 13 เล่นเกม ก็ต้องไปดูข้อกฎหมายอีก ถ้าถามว่าเราทำภารกิจเพื่อไปให้การสนับสนุนผู้ให้บริการหรือเปล่า ลองดูดีๆ นะครับ เพราะถ้าสมาคมจัดงานเรารับแค่เด็กที่มีอายุ 18 ขึ้นไป แสดงว่ากลุ่มฐานผู้เล่นของเขาถ้าเด็กมากๆ ก็ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายของเรา ก็หมายถึงเราไม่ได้สนับสนุนเขา

ท่านคิดอย่างไร ต่อมาตรการเยียวยา ทางสังคม หรือ การเสีย/จ่าย/ข้อกำหนดเรื่องภาษีจากกิจกรรมอีสปอร์ต

เรามีองค์กรดูแลด้านเกมมานานแล้วนะ แม้แต่ สสส.เอง สสส.มีการวางยุทธศาสตร์เด็กติดเกมมากี่ปีแล้ว ประมาณ 10 ปีได้แล้ว แต่ก็ยังทำไม่ได้ ในนามสมาคมผมก็อยากรู้เหมือนกันว่ามาตการและยุทธศาสตร์ต่างๆ ดูและ และลดทอนปัญหาจากการเล่น วิธีการที่มีอยู่ได้ผลหรือไม่ ผมเห็นประกาศล่าสุดจากกรมกิจการเด็กว่ามีอัตราการติดเกมเพิ่มขึ้น”

เราโฟกัสเด็กโต ผู้ใหญ่อายุ 18 บวก เราทำกับกลุ่มนี้ก่อนเพราะว่าเป็นกลุ่มที่เป็นกำลังหลักของอีสปอร์ต ตัวเลขเฉลี่ยก็จะประมาณนี้ ต่ำกว่า 18 ก็มี เยอะที่สุดก็คือระหว่าง 18-25 ปี ส่วนอาจจะมีอายุหน่อยก็เอามาเป็นหัวเรือเพื่อไปบริหารระบบให้เป็นไปตามนโยบายยุทธศาสตร์การกีฬาของประเทศไทย

อายุการทำงานของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย ต่ำสุดอายุ 16 ปี และจะเลิกตอนอายุ 25 ปี เพราะว่าสภาพเศรษฐกิจสังคมของเรากับเขาต่างกัน ไปแข่งเด็กๆ ก็อยากได้เงินมาใช้ก็ไปแข่งกัน ส่วนใหญ่ก็ไปแข่งด้วยการได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์ ถ้าได้รางวัลส่วนใหญ่รายการเล็กๆ นักกีฬาก็แบ่งกันเอง ถ้าระดับสโมสรก็จะมีข้อตกลงร่วมกันบางบริษัทก็ไม่เอาเงินรางวัล เงินรางวัลก็ให้เด็กไปหมด บางสโมสรรายได้หลักสิบล้านบาทต่อปีแต่พอเกิดการแข่งขัน คนชนะไม่ได้มีมากเท่าคนแพ้ เพราะฉะนั้นคนที่แพ้ไปก็มี คนที่คิดได้การแพ้ก็เป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ แต่ในขณะระดับโปรจริงๆ มีการซ้อมน้อยมาก

ท่านคิดว่าผู้ประกอบการทางธุรกิจควรกำกับกันเองอย่างไรให้เด็กและเยาวชนมีความปลอดภัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ผมว่าถ้าผู้ประกอบการเข้ามาทำ ผมว่าเขาก็ไม่กล้าพูดอะไรเต็มปากเต็มคำหรอก เพราะว่าเขาก็ต้องขายของ อยากที่ผมบอกไปแล้วว่าถ้าเราอยากได้อะไร เราก็ต้องชัดเจนว่าเราจะทำอะไร เราออกกฎหมายได้ไหมว่าเราห้ามเด็กไทยห้ามเติมเงินเกมเดือนละ 500 บาท เราเคยมีลงทะเบียนการเล่นเกม ให้เด็กทุกคนไปจ่ายตังค์ให้ไปรษณีย์ไทย 50 บาท ช่วงรัฐมนตรีนายแพทย์สุรวงศ์ สืบวงคลี ผมอยู่ในวงการเกม ผมก็เห็นเด็กตัวเล็กๆ เอาบัตรประชาชนพ่อแม่ไปสมัคร

ท่านคิดว่า ในเชิงกฎหมาย หน่วยงานใดที่มีหน้าที่เจ้าภาพและโดยตรงต่อการกำกับดูแล

ไม่ใช่หน้าที่ของผมครับ ถ้าจะมีกฎหมายห้ามเด็กเล่นเกม เราก็จะต้องไปแก้ที่กฎหมายหลัก สำหรับสมาคมเองนักกีฬาต้องมีอายุ 18 ขึ้นไป ถึงจะสามรถเข้าร่วมการแข่งขันได้ 16-17 ก็ต้องมีผู้ปกครองมาด้วย และถ้าไปให้ผมบอกว่าไม่ให้ภาคธุรกิจทำแบบนั้นทำแบบนี้ ให้ทำกฎหมายมาและบังคับใช้ไปเลย ไม่ต้องผ่านผม หรือผ่านผมก็ได้ เพราะผมทำแค่พานักกีฬาไปแข่งเอเชียนเกมส์ อีาปอร์ตเวิรลด์แชมป์เปี้ยนชิพ แล้วอายุต้อง 18 ปีขึ้นไป แล้วถ้านักกีฬาอายุ 16-17 ก็ต้องมีผู้ปกครองไปด้วยซื้อตั๋วเครื่องบินไปเองอีกต่างหาก ผู้ประกอบการทีดีก็มี ที่ไม่ดีก็เยอะ ที่เอาแต่เงินก็มีที่เราเห็นกันอยู่ แต่มันหน้าที่ผมหรือเปล่า

ท่านคิดว่า “โมเดลต้นแบบ หรือ เงื่อนไขการกำกับดูแลให้กิจกรรมอีสปอร์ต” ได้จัดขึ้นอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรมีอะไรบ้าง

วิธีที่จะทำให้เล่นเกมเก่งโดยที่ไม่ต้องไปมั่วสุ่ม เวลาไปโรงเรียนมีครูสอน เวลาแข่งเกมก็ต้องมีโค้ชสอนเด็กก็จะอยู่ในเกณฑ์ไม่ดีน้อยลง เพราะว่าเขามาทางลัดแล้วเป็นหลักชีวภาพง่ายๆ เพื่อให้แน่ใจว่าเขาจะอยู่ในระบบระเบียบแน่นอนก็ขึ้นทะเบียนการเป็นนักกีฬา ของผมขึ้นทะเบียนวัดรอบอก รัดรอบต้นแขน ต้นขา กล้ามเนื้อ ส่วนสูง น้ำหนัก วัดสายตา ถ้าครั้งหน้ามาแข่งอีกถ้าคุณผอมลงจะมีการตัดแต้ม และจะไม่รับเข้าร่วมการแข่งขันอีก เพราะยิ่งเล่นเกมยิ่งทรุดโทรม ไม่ได้นะ ถ้าไม่มีเงินก็ไปที่กกท.ก็ได้เพราะเขามาศูนย์ฝึกกีฬา ถ้า

ทางสสส.ยังกังวลก็ให้แจ้งมาว่าต้องการให้กำกับตรงไหนอีก แต่ในต่างประเทศบางประเทศยังไม่มีตรงนี้ในเรื่องการจำกัดอายุของผู้เล่น ถ้าเขาส่งมาแข่งเราก็คงจะห้ามไม่ได้เพราะเขาเป็แขก แต่เราจะมีจุดที่จัดแสดงว่าสมาคมมีนโยบายแบบนี้นะ บ้านเราห่วงใยลูกหลานของเรา เราคิดว่าเกมสนุกไม่อยากให้โดนบล็อก และก็พยายามเอาไปให้กลุ่มตัวเองที่ไม่เห็นด้วยกับเราได้เข้าใจ

ท่านคิดว่า “ใครควรทำอะไรบ้าง” ในการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เท่าทันกิจกรรมอีสปอร์ต ทั้งในเชิงของผลกระทบ การงาน อาชีพ รายได้ และเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

เรามีอยู่ 3 ส่วน คือ กลุ่มแรกคือกลุ่มที่จะตอบรับเราได้ดีที่สุด คือ กลุ่มสถาบันการศึกษา แต่การที่เราจะเข้าไปแบบนี้เราไม่เหมือนองค์กรเอกชนคนอื่นๆ ที่เป็นบริษัททำมาค้าขาย ซึ่งถ้าเป็นแบบนั้นจะสามารถจัดการขึ้นได้เร็วมาก แต่ทางสมาคมไม่สามารถทำแบบนั้นได้ แต่ต้องรับโจทย์มาก่อนว่าเราจะเข้าไปทำอะไร ต้องให้นักวิชาการของสมาคมเขียนเป็นแผนงานขึ้นมาว่าต้องพูดเรื่องอะไร จบงานแล้วเด็กมีปฏิสัมพันธ์อย่างไร ถ้าจะดึงเด็กที่ไม่ชอบเล่นเกมให้มานั่งฟังเราด้วยเราจะมีวิธีการอย่างไร ถ้าจะให้เด็กที่ติดเกมมานั่งฟังเราด้วยเราจะทำอย่างไรให้เขาฟังเรา เราต้องเอานักวิชาการทำเรื่องพวกนี้ อย่างที่ 2 คือวงการกีฬา เพราะในวงการเองก็ยังไม่รู้จักอีสปอร์ตก็มาก คนไทยที่ดูกีฬาสัก 30% เราก็ได้คนดูกลุ่มนี้แล้ว อีกส่วนหนึ่งก็คือเราจะทำสัมมนากับเครือข่ายผู้ปกครอง ผู้ปกครองที่เห็นดีเห็นงามก็โอเคนะคุยคนละเรื่อง แต่เราจะไปคุยกับผู้ปกครองที่เห็นด้วยแต่ว่าลูกเล่นเกม ก็ต้องเรียนรู้กันไป

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอเชิงนโยบาย / การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการที่ถูกต้อง / มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ อีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน

จากการศึกษา บทสัมภาษณ์ โดยเฉพาะจาก ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า สมาคมกีฬาไทยอีสปอร์ต ไม่มีการพูดเรื่องการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมในมุมของการมุ่งให้เด็กเป็นผู้ผลิต เจ้านวัตกรรมเลย เป้าหมายของสมาคม มีแต่มุ่งเรื่องผลประโยชน์ของผู้จัด เจ้าของเกม ผู้แทนจำหน่าย ออแกไนเซอร์ และสปอนเซอร์ ซึ่งตรงนี้เป็นจุดอันตรายมาก เนื่องจากหากปล่อยให้อนาคตของอุตสาหกรรมเกมถูกพัฒนาทางผู้เล่นแต่อย่างเดียว ที่สุดในระยะอันใกล้ 3-5 ปี หรือ 10 ปี ประเทศไทย และเด็กกไทยก็จะเก่ง และเชี่ยวชาญแต่การเป็นผู้เล่น (ซึ่งต้องจ่ายเงิน ซื้อของ ซื้อเทคโนโลยีต้นทางไปเรื่อยๆ) และไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยีอย่างแท้จริง

การพัฒนาอีสปอร์ต ควรทำ 2 ด้าน คือ ฝั่งผู้เล่น และ ฝั่งผู้ผลิต พัฒนา ไปด้วย และ ผู้วิจัยสรุปว่า “**สมาคมกีฬาอีสปอร์ตไทย ไม่มีศักยภาพและความมั่งมั่นตั้งใจจะลงทุนพัฒนาในฝั่งของผู้ผลิตพัฒนาเกม**”

สรุปว่า หน่วยงานต่างๆ ควรมีหน้าที่ ดังนี้

(1) ภาควิชาการ สถาบันการศึกษา โดยความร่วมมือทางการแพทย์ในหน่วยงานรัฐ ไทย ที่เกี่ยวข้อง

(1.1) ควรมีหน่วยงานวิชาการ ทำการสรุปคำนิยามอีสปอร์ต ที่ไม่ใช่ให้อุตสาหกรรม นิยามแต่เพียงฝ่ายเดียว, ซึ่งเป็นนิยามที่คลุมเคลือและเน้นประโยชนีในการสร้างความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เพราะเป็นการ **“บิดเบือนคำนิยามความหมายของ การออกกำลังกาย และ กีฬา ไปมุ่งเน้น ที่การเล่นเกมเป็นกีฬา”**

ควรมี “การคัดแยกนิยามอีสปอร์ต ออกเป็น 3 ฝั่งหลัก คือ ทางการแพทย์ ทางธุรกิจ และทางวิชาการออกจากกัน” และทำการสื่อสารนิยามทั้ง 3 นี้ ออกไปทุกครั้ง โดยเป็นมาตรฐานของการสื่อสารสร้างความรู้ความเข้าใจอีสปอร์ต

ควรมีหน่วยงานวิจัย สถาบันศึกษา ภาพองค์ความรู้เส้นทางนักแข่งขันเกม การวิเคราะห์ศึกษา ต้นทุนเงิน เวลา และโอกาสที่จะได้เป็นนักกีฬาเล่นเกมที่มีรายได้ เพื่อสื่อสาร เผยแพร่ กระจายความรู้ ประกอบเป็นชุดข้อมูลความรู้ประกอบการตัดสินใจแก่พ่อแม่ และเด็ก เยาวชนที่อยากเข้าสู่ธุรกิจนี้ว่ามีความคุ้มค่าอย่างไร เพื่อให้เด็กรู้เท่าทันพ่อแม่เห็นภาพ สามารถ วิเคราะห์ข้อเท็จจริงที่รอบด้านเท่าทันสื่อ เท่าทันบริษัทเกมมากกว่าเดิม ประมวลผล ชั่งน้ำหนัก ผลดี ผลร้ายของธุรกิจนี้ ก่อนที่จะให้ลูกเข้าร่วมในอีสปอร์ต

(1.2) ควรมี “หน่วยงานแพทย์และวิชาการ” ให้ความรู้ นิยาม ภาพรวมนิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ต ในระดับภาพรวม ต่อ ผู้นำนโยบาย เช่น รัฐมนตรีกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รัฐมนตรีศึกษาธิการ รัฐมนตรีสาธารณะสุข

รัฐมนตรีการพัฒนาและความมั่นคงของมนุษย์ รัฐมนตรีเศรษฐกิจดิจิทัล และรัฐมนตรีวัฒนธรรม

(1.3) ควรมีหน่วยงาน สถาบันด้านสุขภาพ (เช่น สสส) จัดทำ สรุป ชุดความรู้กลาง ที่ถูกต้อง สมดุล รอบด้าน ตรงไปตรงมา ไม่เอนเอียงเข้าข้างผลประโยชน์ธุรกิจ แต่เป็นสิ่งที่ถูกต้องทางการแพทย์ โดยยึดหลักการสำคัญ คือ เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบทางลบที่อาจจะเกิดขึ้นจากธุรกิจ สุขภาพ ปัญหาสังคม

(1.4) ควรมีการจัดทำศูนย์ความรู้ด้านวิชาการอีสปอร์ต เพื่อเผยแพร่ความรู้สาธารณธนี้ไปยังประชาชน ให้อยู่ที่หน่วยงานรัฐที่มีหน้าที่โดยตรง เช่น ศูนย์ประสานงาน ป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยของสื่อออนไลน์ (COPAT) และหน่วยงานภาคประชาสังคมอื่นๆ ที่ทำงานด้านการรณรงค์ ปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อ จากการพนัน จากพฤติกรรมเสพติดสื่อและเทคโนโลยี

และส่งชุดความรู้กลางนี้ ไปถ่ายทอดเป็นความรู้ไว้ใช้สำหรับภาคปฏิบัติการสนาม สำหรับนักประชาสังคมที่ทำงานเกี่ยวกับเด็กทั่วประเทศ

(1.5) ควรมีการส่งเสริม จัดสัมมนา อบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เรื่องอีสปอร์ต ในโรงเรียน แก่ครู ผู้บริหารโรงเรียน เด็กและเยาวชน แกนนำเด็ก สภาเด็กในระดับจังหวัดและภูมิภาค ครูแนะแนว การศึกษานอกโรงเรียน ชุมชน พ่อแม่ เครือข่ายผู้ปกครองทั่วประเทศ เพื่อให้ชุดความรู้ ข้อมูลอีกด้าน นอกเหนือจากการรับข้อมูลข่าวสารทางเดียวผ่านสื่อ เนื่องจากการศึกษาพบว่า สื่อสารมวลชน มีแนวโน้มอย่างมากที่จะนำเสนอข้อมูลด้านบวกด้านเดียว เนื่องจากเป็นองค์กรธุรกิจที่มีผลประโยชน์สมยอมด้วยกันกับธุรกิจอีสปอร์ต เช่น สปอนเซอร์ ออแกไนเซอร์ การผลิตรายการทีวี หรือรายการถ่ายยอดสดอีสปอร์ต ซึ่งจะสร้างรายได้ทางธุรกิจ มีลักษะมอมเมาประชาชน หรือไม่สื่อสารให้เด็กรู้เท่าทัน

(2) ภาคหน่วยงานรัฐ

(2.1) กระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา , การกีฬาแห่งประเทศไทย

ควรมีการกำหนดไปยังสมาคมกีฬาอีสปอร์ตไทย และชมรมอีสปอร์ตทั้งหลายในประเทศ **ว่า "ห้ามสื่อสารไปยังสาธารณะในช่วงเริ่มต้น ในแง่ที่ว่า เล่นเกม ดีกว่าเล่นกีฬา เล่นอีสปอร์ต ดีกว่าเล่นกีฬาจริงๆ"** และ ห้ามสื่อสารโน้มน้าวใจเด็กและเยาวชน ที่อายุไม่ถึง 18 ปี ให้มาเล่นอีสปอร์ตเพื่อเข้าแข่งขัน และต้องสื่อสารไปยังเด็กและเยาวชนว่า การเล่นเกมมีโอกาสเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเสพติด เช่นเดียวกับ บุหรี่ สุรา และการพนัน" ตามมาตรฐานการสื่อสาร (health communitcation) -ของ องค์กรอนามัยโลก ที่นำไปใช้เทียบเคียงกับสิ่งเสพติดอื่นๆ

หน่วยงานรัฐ ควรสื่อสาร สร้างความเข้าใจไปยังสมาคมกีฬาไทยอีสปอร์ต อย่างชัดเจนและคำนึง หรือ ชี้ชักให้เห็นปัญหาข้อเท็จจริงที่ว่า การที่เด็กคนหนึ่งจะก้าวเข้าสู่หนทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตนั้น มีทางเลือก และเงื่อนไขที่หลากหลาย จะต้องประกอบไปด้วย อายุ วัย วุฒิภาวะ การเลี้ยงดู สนับสนุนจากครอบครัวที่เท่าทันสื่อ และมีระเบียบวินัย ไม่มีนโยบาย และพึงรับรู้ข้อเท็จจริงจากกรณีการรักษาทางการแพทย์ว่า การเล่นเกมมากๆ มีโอกาสเสี่ยงที่จะกลายเป็นเด็กติดเกมก่อนที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และธุรกิจเกม ควรมีมาตรการและความรับผิดชอบ ต่อการสร้างปัญหาทางสังคมในส่วนนี้ด้วย

(2.2) กระทรวงศึกษาธิการ ควร เร่งหามาตรการ ข้อกำกับนโยบาย เรื่องการห้าม(หรือมีเงื่อนไข) ในการ

จัดการแข่งขันอีสปอร์ตในเขตสถานศึกษา โดยเฉพาะกับเด็กที่ไม่ถึง 18 ปี เนื่องจากกิจกรรมนี้อาจสร้างความเข้าใจผิดโดยสมบูรณ์ว่ารัฐบาล และโรงเรียนอนุญาตและส่งเสริมให้จัดโดยเสรี ภายใต้กระบวนการส่งเสริม สนับสนุนอย่างเต็มที่ของกลไกธุรกิจเกม ซึ่งผลประโยชน์ส่วนมากจะตกอยู่ที่บริษัทเกมและเจ้าของลิขสิทธิ์ เนื่องจากเกมต่างๆ ที่ใช้แข่งขันนั้น มิใช่กีฬาซึ่งเป็นทรพย์สมบัติของมนุษยชาติ แต่เป็นสินทรัพย์/ทรัพย์สินทางปัญญา ของบริษัทออกแบบเกม ซึ่งต้องการกระตุ้น สร้างผู้เล่นเพื่อกวาดสร้างรายได้จากผู้เล่น ผ่านกระบวนการโน้นน้าวใจผ่านความสนุก คลายเครียดบันเง เพื่อกระตุ้นให้เด็กหันมาเล่นเกมเพื่อผลประโยชน์สร้างรายได้กำไรให้กับบริษัท

จึงควรต้องมีมาตรการ "จำกัดสถานที่เล่น" โดยผู้วิจัยเสนอว่า สถานศึกษาในระดับอายุที่มีเด็กต่ำกว่า 18 ปี หรือ 13-18 ปีไม่ควรมี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ห้ามเด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันนี้ทั้งหมด ตามมตรฐานสากลของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและออนไลน์ที่มีการปกป้องคุ้มครองเก็กตามกฎหมายปกป้องและคุ้มครองเด็กจากสื่อออนไลน์ เช่นของอเมริกา (กฎหมาย coppa)

ควรเร่งทำความเข้าใจ ส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อ การรุ้เท่าทันอีสปอร์ต ในชั้นเรียน และพิจารณาอย่างถี่ถ้วนใครครวยผลกระทบทางบวก ทางลบ อย่างเท่าทัน ในกรณีที่โรงเรียน ผู้บริหาร จะทำกิจกรรมแข่งขันการเล่นเกมโดยอ้างเรื่องการส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัล การเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันอีสปอร์ต ควรได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมให้โรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการอบรมครู และนักเรียนทั่วประเทศ เนื่องจากเด็กและเยาวชนปัจจุบัน กำลังได้รับข้อมูลเพียงด้านเดียวของธุรกิจเกม ที่กำลังปลูกฝังและสร้างความเชื่อมายาคติว่า ใครๆ ก็เป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ หรือ อีสปอร์ตกับเด็กติดเกม เป็นคนละกลุ่มและไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกัน ซึ่งมิใช่ความจริงทั้งหมด

แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และรู้เท่าทันอีสปอร์ต (Media Literacy and E-sport Literacy) ที่จำเป็นและควรส่งเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ได้แก่

- อีสปอร์ต คือ อะไร ใครเป็นผู้กำหนดนิยาม นี้ และนิยามอื่นๆ คืออะไร
- เหตุผลอะไร ทำไมอีสปอร์ตจึงไม่ใช่กีฬา
- เกม กีฬา การออกอกำลังกาย กับ เกม ในคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อพัฒนาการร่างกาย และสมองอย่างไร
- สมองและพัฒนาการทางร่างกาย วิจารณญาณ อารมณ์ และทักษะทางชีวิตที่จำเป็น
- การรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันผู้ประกอบการ
- ระบบเศรษฐกิจ ของุรกิจเกมอีสปอร์ต (นายทุน เจ้าของ เม็ดเงิน และ สินค้าเชิงวัฒนธรรม)
- แนวคิดเรื่อง กลวิธีทางจิตวิทยา ในการออกแบบเกมให้เล่นสนุก เล่นเพลิน เล่นจนติด
- สมองเด็กกับการพัฒนาความยับยั้งชั่งใจ และผลกระทบต่อชีวิตในระดับผู้ใหญ่
- เส้นทางอาชีพ เส้นทางและการปฏิบัติตนสู่นักเล่นเกมมืออาชีพ กว่าจะมาเป็นและได้เป็นนักเล่นเกมที่มีรายได้ โอกาสในการเข้า และ การหมดหนทาง ออกจากกาชีพนักเล่นเกม
- ผละทบของอีสปอร์ต ต่อครอบครัว ตนเอง และสังคม พฤติกรรมเลียนแบบ และการเรียนรู้จากเกม

- พฤติกรรมเสพติด คืออะไร ทำไม องค์การอนามัยโลกจึงประกาศให้การเล่นเกม เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมเสพติด

- ผลประโยชน์ทางธุรกิจที่อยู่เบื้องหลังอีสปอร์ต

- การพนันออนไลน์ การพนันจากเกม การพนันจากอีสปอร์ต

- ประเทศเจ้าต้นนวัตกรรมอีสปอร์ต สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ และกฎหมาย ของประเทศชั้นนำอีสปอร์ต ของเกาหลีใต้ จีน สิงคโปร์

- กฎหมายและระบบการกำกับดูแลอีสปอร์ตในต่างประเทศ

เป็นต้น

(2.3) กระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจเพื่อสังคม ควรศึกษา ทำชุดความรู้ "การพัฒนา การลงทุน การสร้างนวัตกรรม และเทคโนโลยีอีสปอร์ต ในยุทะศาสตร์ของผลประโยชน์สำหรับประเทศไทย" เนื่องจากพิจารณานิเวศเศรษฐศาสตร์ของธุรกิจอีสปอร์ตในตอนนี้จะพบว่า ประเทศไทย มีส่วนธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ในลักษณะของผู้ใช้ ผู้ซื้อ ผู้แทนลิขสิทธิ์ ของบริษัทเกมเท่านั้น ยังไม่สามารถเป็นเจ้าของเทคโนโลยี เจ้าของเกม เจ้าของนวัตกรรม เฉกเช่นประเทศเกาหลีใต้ สิงค์โปร์ จีน หรืออเมริกา นั่นทำให้ เกิดการเสียดุลเงินไหลออกทางเดียวผ่านมือนักเล่นเกมที่เป็นเด็กและเยาวชนสู่ต่างประเทศ เป็นการสูญเสียทางเศรษฐกิจ และผลประโยชน์ตกอยู่ที่บริษัทเกม

หน่วยงานรัฐ ในระดับนโยบาย กระทรวง กรม ควรมองเห็นภาพทั้งระบบของธุรกิจอีสปอร์ต และมีมาตรการส่งเสริมสนับสนุน เชิงรุกและการลงทุนพัฒนา **"สภาพแวดล้อมของธุรกิจอีสปอร์ต" มากกว่าแต่เพียงการส่งเสริมเฉพาะกิจกรรมการเล่น แข่งขันอีสปอร์ต เพื่อมุ่งการสร้างงาน สร้างอาชีพดิจิทัลในฐานะผู้ผลิต** ผู้พัฒนาซอฟแวร์ นักออกแบบเกม นักคอมพิวเตอร์กราฟิก นักวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในลักษณะฐานราก และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันความเป็นผู้สร้างเทคโนโลยีที่ทัดเทียมกับประเทศต้นทางเทคโนโลยี

และพัฒนากรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะ ในการดำเนินธุรกิจเกมอีสปอร์ตที่ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวน และศึกษาพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ หรือ กฎหมาย COPPA – Child Online Privacy and Protection Act หรือ การกำหนดแป็นแนวปฏิบัติสำหรับปกป้องคุ้มครองเด็กจากอีสปอร์ต เป็นต้น

(2.4) กระทรวงวัฒนธรรม ควรเข้ามามีมาตรการกำกับดูแล ประสาน กับบริษัทเกม สมาคมอีสปอร์ต ชมรมอีสปอร์ต ในเรื่องของการกำกับชิดเกมที่จะสามารถจัดการแข่งขัน สภาพแวดล้อม การขออนุญาตการจัดแข่งขัน เพราะเกมมิใช่กีฬาโดยธรรมชาติ แต่เป็นสินค้าบันเทิงและวัฒนธรรม (commodity goods) ซึ่งมีผลกระทบต่อสังคม

กระทรวงวัฒนธรรมควรทำการศึกษาเรื่องเรตติ้งเกม การกำกับอายุที่เหมาะสมของผู้แข่งขันเกม แนะนำไปยังสมาคมอีสปอร์ต และมาตรฐานอื่นๆ ในการกระตุ้นอุตสาหกรรม เช่น เงินลงทุน พัฒนา หรือประสานความร่วมมือระหว่างรัฐบาลสองประเทศ (เกาหลีใต้ กับไทย) เพื่อศึกษาเรียนรู้วิธีการสร้างนิเวศเศรษฐกิจขงูรกิจอีสปปอร์ต เพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริม แนวทางการสนับสนุนที่ถูกต้อง ยั่งยืนจากหน่วยงานรัฐไปให้กับเอกชน และภาคประชา

สังคม

กระทรวงวัฒนธรรม สามารถที่จะส่งเสริม การพัฒนาสื่อสร้างสสรค์และปลอดภัย การพิจารณาเกมที่ปลอดภัย สำหรับการพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด ส่งเสริมให้ผู้ผลิตเกมในประเทศ ได้มีเงินทุนพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์ เล่นฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อลดทอนภาระการนำเข้าลิขสิทธิ์เกมจากต่างชาติ อันมุ่งหวังเรื่องรายได้ กำไร เม็ดเงินจากเด็กไปที่บริษัทต่างชาติ ทำให้ประเทศไทยสูญเสียรายได้และเสียดุลการค้าธุรกิจอีสปอร์ต

โดยส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในมิติของ “ผู้สร้าง” มากกว่าผู้เล่น และส่งเสริมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันธุรกิจเกมอีสปอร์ตไปยังโรงเรียน พ่อแม่ เครือข่ายคนทำงานด้านเด็กให้มากขึ้นเพื่อความเข้าใจของปัญหา และป้องกัน ลดทอนแก้ปัญหาจากสื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชน ที่มีแนวโน้มจะรุนแรง ความซับซ้อน และไร้การกำกับดูแลมากขึ้น

(2.5) กระทรวงการพัฒนาและความมั่นคงของมนุษย์ กรมคุ้มครองเด็กฯ ควรเข้ามาพิจารณากำกับเรื่องสภาพการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตที่ปลอดภัย ไม่ละเมิดสิทธิเด็ก และควรเสนอแนะ มาตรการ การป้องกันเด็กและเยาวชนจาการเสี่ยงที่จะติดเกม มีพฤติกรรมทางลบอันเกิดมาจากการส่งเสริมการจัดอีสปอร์ตจากบริษัทเกม

ควรพิจารณาหาแนวทางกำกับ อายุเด็กที่จะเข้าร่วมกิจกรรม หรือ การสื่อสารสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต กับบริษัทเอกชน และพ่อแม่ สภาเด็กและเยาวชน และห้วยงานภายในดาน้การคุ้มครองเด็ก

(2.5) กระทรวงแรงงาน ควรพิจารณาเรื่อง สภาพการจ้างเด็กแลนเยาวชนในธุรกิจอีสปอร์ต โดยอยู่บนพื้นฐานกฎหมายเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็ก และ กฎหมายแรงงาน เนื่องจากมีเด็กและเยาวชนที่เข้าสู่การรับจ้างเป็นนักเล่นเกมในบริษัทเกม ที่ควรมีข้อกำหนดเรื่องเวลา การพักผ่อน สวัสดิการ สุขภาพและการทำงานที่ปลอดภัย

(2.6) การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรพิจารณาหาแนวทางการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่แตกต่างกับกีฬาจริงๆ ที่เกิดขึ้นในมิติโลกจริงทางกายภาพ แต่อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสองมิติคือ โลกจริงทางกายภาพในสถานที่ เวลาที่มีการจัดการแข่งขัน และ โลกเสมือน ที่มีการเล่น การแข่งขัน การเล่นเกมเกิดขึ้น และการเล่นเกมออนไลน์ นั้น จำเป็นที่เด้กและเยาวชน ต้องมีความรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) และ ความรู้เท่าทันดิจิทัล เท่าทันไอซีที ควบคู่กันด้วย ซึ่งไม่เหมือนกับกีฬาปกติ ที่ไม่มีเรื่องโลกเสมือนจริง ไม่มีเรื่องธุรกิจบริษัทเกม และการออกแบบเกม การเสพติดเกม เฉกเช่นกีฬาปกติ

ควรคำนึงถึง เรื่อง การขอใบอนุญาต สถานที่ที่จะอนุญาตให้จัดการแข่งขัน การจัดตั้งชมรมเกม การขอใบอณญาตการจัดการแข่งขัน มีเงื่อนไขมากกว่าการจัดการแข่งขันกีฬาตามปกติ เนื่องจากมีธุรกิจการพนัน การซื้อขายขายในเกม มาเกี่ยวข้องด้วย

ควรพิจารณาเรื่อง การกำหนดใช้พรีเซ็นเตอร์ที่เป็นนักกีฬาจริงๆ บุคคลต้นแบบกีฬา นักกีฬาทีมชาติ มาร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต เนื่องจากอาจเป็นการโน้มน้าวใจ ชักจูงใจที่ผิด คลาดเคลื่อนและชวนให้เข้าใจได้ว่า นักกีฬาจริงๆ ยังหันมาเล่นเกม เล่นอีสปอร์ต ซึ่งไม่เหมื่อนกัน อีสปอร์ต พื้นฐานยังคือการเล่นเกม ซึ่งมีโอกาสที่จะส่งผลเสียต่อสุขภาพ ขณะที่กีฬาเป็นการเสริมสร้างสุขภาพ (การเล่นกีฬา มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสมดุลของร่างกาย สมอง อารมณ์ สุขภาพจิต และน้ำใจนักกีฬา ทักษะทางสังคม แต่อีสปอร์ต มาภสพแวดล้อมที่แม้จะดูคล้ายอุตสาหกรรมกีฬา แต่ไม่ใช่ เนื่องจากกีสปอร์ตมีเป้าหมายเพื่อชัยชนะ แตกต่างจากกีฬาที่เพื่อสุขภาพ)

(2.7) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ควรศึกษา หาแนวทาง มาตรการรับมือกับธุรกิจพนันออนไลน์ ธุรกิจพนันที่

เกิดขึ้นจากอีสปอร์ต ซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย โดยเฉพาะการปิดกั้นช่องทางเล่นพนันซึ่งยังทำได้ยากเพราะอยู่บนอินเทอร์เน็ตและมือถือ และอาจอยู่ภายในตัวเกม หรือรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ คู่ขนานไปกับเว็บไซต์และแอพลิเคชั่น ซึ่งต้องบูรณาการอำนาจและการทำงานเข้ากับหน่วยงานต่างๆ ด้านไซเบอร์ เพราะถือเป้ยภัยและอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ

(2.8) สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.) ควรเร่งศึกษา หามาตรการและผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคมต่อผู้ใช้ ผู้ร่วมในธุรกิจอีสปอร์ต เนื่องจากมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต และการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมรวมอยู่ด้วย ดังนั้น จึงอาจพิจารณาศึกษาหามาตรการแนวทางการป้องกันที่เกี่ยวข้องในกิจการวิทยุ กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมด้วย

(2.9) สำนักงานกองทุนสนับสุนการเสริมสร้างสุขภาวะ (สสส.) ควรพัฒนาโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่ใช้สื่อออนไลน์ การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรมกลางแจ้งให้มากขึ้น

ควรส่งเสริมให้มีงานศึกษาวิจัยในเรื่องอีสปอร์ตให้มากขึ้น ในแง่ของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเกม อีสปอร์ต แก่กลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะติดเกม กลุ่มพ่อแม่ที่ขาดความรู้ และโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาที่มีความเสี่ยงที่จะตกเป็นกลุ่มเป้าหมายของธุรกิจอีสปอร์ต

(2.10) กระทรวงสาธารณะสุข กรมสุขภาพจิต กรมควบคุมโรค ควรนำเรื่องอีสปอร์ต เข้าสู่การพิจารณาการทำงานเพื่อวางแผนการปกป้องคุ้มครองเด็กที่จะนำเอาเหตุผลทางจิตวิทยา และแศรษฐกิจเพื่อมุ่งหันเล่นเกม มากขึ้นสถานการณ์นี้ คือ ความเสี่ยงที่เด็กไทย จะติดเกมมากขึ้น และ เสี่ยงที่จะอยู่ในสถานการณ์หา/เอาใช้ประโยชน์จากธุรกิจเกม (เพราะธุรกิจเกมสร้างเงินจากการส่งเสริมให้เกิดผู้ใช้ ผู้บริโภค ผู้ซื้อ) มากกว่าที่จะส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้สร้าง ผู้ผลิตเกม ผู้พัฒนาโปรแกรมหรือเจ้าของนวัตกรรมเกม

ปัจจุบันเม็ดเงินจากธุรกิจเกม “ไหลกระจายไปที่ประเทศ จีน อเมริกา เกาหลีใต้ และสิงค์โปร์” โดยมีบริษัทเกม ในประเทศผู้ซื้อเทคโนโลยี ได้ส่วนแบ่งจากธุรกิจขายเกม ขายการแข่งขัน จัดการแข่งขันเพื่อโปรโมทเกมให้มีความนิยม ซึ่งก็จะไปสู่รายได้ของบริษัทเกมที่มากขึ้นไปอีก

กระทรวงสาธารณะสุข ควรจัดให้มีหลักสูตร “การรู้เท่าทันสื่อเกมและอีสปอร์ต” และพัฒนา องค์ความรู้และวิธีการสื่อสารสุขภาพ ให้แก่ เจ้าหน้าที่สาธารณะสุข อาสาสมัครสุขภาพชุมชน หมอ แพทย์ พยาบาล เจ้าหน้าที่สุขภาพประจำโรงพยาบาลชุมชนในจังหวัดต่างๆ เพื่อให้ความรู้ จัดเป็นคลินิกเท่าทันเกม สายด่วนปรึกษาปัญหาเด็กติดเกมและอีสปอร์ต

และเพิ่ม เนื้อหารายวิชา “เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต และการสื่อสารสุขภาพ” (media literacy and health communication) อัพเดทความรู้ด้านสุขภาพ ปัญหาโรคอันเกิดจากวิถีชีวิต เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม ให้นักศึกษาแพทย์ สาขาที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มเติมความรู้ที่จะนำไปใช้ในการให้คำปรึกษาและแนะนำแก่พ่อแม่ที่มีปัญหาเรื่องนี้

ทั้งนี้ ทุก ๆ ฝ่ายเห็นตรงกันว่า เป็นเรื่องเร่งด่วนที่จะต้องเร่งทำ เพราะสถานการณ์ แรงจูงใจทางธุรกิจ ที่อยู่บนผลประโยชน์มหาศาล การสูญเสียโอกาสของเด็กที่จะติดเกมมากว่าจะเป็นผู้เล่นที่มีความรับผิดชอบ หรือ

การไหลออกของเงินและความเสียดุลย์ทางการค้าในเศรษฐกิจดิจิทัลอีสปอร์ตนี้ เป็นเรื่องที่หลายฝ่ายควรเร่งหามาตรการกำกับ ป้องกัน ส่งเสริม ดูแล โดยยืนอยู่หลักการผลประโยชน์ของฝั่งเด็กและเยาวชน มากกว่าผลประโยชน์ของฝั่งธุรกิจแต่เพียงอย่างเดียว

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

จากการศึกษา เอกสาร การสำรวจข่าว และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และตัวแทนจากฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อนำมาจัดทำเป็นข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำหรับเด็กและเยาวชน

โดยสรุป ผู้วิจัย ออกแบบเป็น **“ข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจ”** ดังนี้

ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ตัวแทนลิขสิทธิ์ จำหน่าย ผู้จัดกิจกรรม อีเว้นท์ ออแกไนเซอร์

ควรมีมาตรการกำกับธุรกิจ :

<u>(1) การนิยามความหมายอีสปอร์ต และ การสื่อความหมายอีสปอร์ต</u>

ควรมีการใช้นิยามความหมาย และแสดงความหมายของอีสปอร์ต ตามความหมายที่ถูกต้อง คือ

“อีสปอร์ต เป็นกิจกรรม การแข่งขันวิดีโอเกม ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มีออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิต ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงาน หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม ”

โดย : ขอให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือ สมาคมอื่นๆ ที่จะเกิดขึ้นมา อยู่ภายใต้การใช้นิยามนี้ หรือ ที่คล้ายคลึงกันนี้

<u>(2) การสื่อสาร โฆษณา ประชาสัมพันธ์ การตลาด</u>

ควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา รณรงค์ โน้มน้าวใจ ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าร่วมกิจกรรม หรือเห็นว่ากิจกรรมการเล่นเกมนั้น ดี ช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต ได้รับการยอมรับนับถือ ห้ามสื่อสารเพื่อชักจูงให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมนี้ไม่ส่าทางใดก็ตาม

ในกรณีเด็ก ที่มีอายุ 13-18 ปี ควรกำกับสื่อสารทุกครั้ง ว่า กิจกรรมอีสปอร์ต ควรได้รับความดูแล และอนุญาตจากผู้ปกครอง ทั้งการเข้าร่วมและการเข้าดู ชม ติดตามการถ่ายทอดส

ในกรณีที่มีอายุมากกว่า 18 ปี ไม่ควรสื่อสาร สร้างควความเข้าใจว่า อีสปอร์ตจะสามารถสร้างงาน อาชีพ รายได้ที่มั่นคง ควรพูดว่า อายุของนักเล่นเกมอีสปอร์ตนั้น สั้น ราว 26-30 ปี (จนกว่าจะมีข้อมูลทางสถิติในอุตสาหกรรมมายืนยันอย่างเป็นทางการอีกที)

ในทุกๆ กรณี ควรงดเว้น สื่อสาร สนับสนุนให้ร่วมเล่นการพนัน ไม่ว่าทางใดๆ ก็ตาม ทั้งออนไลน์ หรือออฟไลน์

ไม่ควรสื่อสารว่า อีสปอร์ตคือกีฬา หรือ ดีกว่า กีฬา หรือ สามารถทดแทนการเล่นกีฬาได้

ควรสื่อสารทุกๆ ครั้งว่า การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่อการเสพติด และองค์การอนามัยโลก พิจารณาว่าอาจส่งผลต่อการเป็นพฤติกรรมเสพติด

(3) การจัดการแข่งขัน / พื้นที่ในสถานศึกษา

ควรงดเว้นการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ในโรงเรียน ชั้น อนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยม โดยสิ้นเชิง และไม่ควรจัดการแข่งขันในช่วงที่ตรงกับการสอบเรียน การสอบเข้ามหาวิทยาลัยของเด็กและเยาวชน

ในกรณีที่ได้รับอนุญาตให้จัดกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ควรจัดนอกพื้นที่โรงเรียน

ไม่ควรสื่อสารว่า การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมส่างเสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 หรือ ส่งเสริมเสรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากการเล่นเกม ปรากฎว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้เล่น ผู้ใช้ ผู้ซื้อเทคโนโลยี อันเป็นคนละความหมายกับการเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ พลเมืองดิจิทัล และ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่หมายถึงเป็นผู้ออกแบบ เป็นเจ้าของเป็นนวัตกร เป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีหรือทรัพย์สินทางปัญญาจากเศรษฐกิจดิจิทัล

ในการจัดการแข่งขัน ควรมีพื้นที่ แสดงและกระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ในเรื่องข้อมูลสุขภาพ คำเตือนจากทางแพทย์ และ การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต ในแง่มุม ของ โอกาส เส้นทาง ความเป็นไปได้ในเชิงอาชีพสร้างรายได้ ผลกระทบทางสังคมและสุขภาพ พฤติกรรมเสพติดเกม ผลกระทบต่อสังคม การเรียนการงาน และการพนันที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อให้ความรู้กระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสมอ

และควรสื่อสารการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม อีสปอร์ต ในการถ่ายทอดสด กราฟิก ข้อความ ผ่านหน้าจอ หรือ คำพูดของพิธีกร เสมอ เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ดู ผู้ร่วมงาน

พื้นที่การจัดงาน ควรมีสภาพแสดล้อมที่เหมาะสม ทั้งในเชิงของแสงสว่าง น้ำดื่ม ห้องพักรับรอง ระดับเสียงที่เงียบพอเหมาะ งดเว้นการใช้แสงสีเสียงวูบวาบในการจัดงานที่มีเด็กเข้าร่วม หรือมีคำเตือนเกี่ยวกับการใช้เสียง แสง และสเปเชี่ยลเอฟเฟ็กต์ต่างๆ

ในการแข่งขันที่มีคนเข้าร่วมจำนวนมาก ควรมีการให้บริการทางการแพทย์ รถพยาบาล และหมอประจำสถานที่ ไว้เสนอ พิจารณาตามความเหมาะสม

การแข่งขัน ไม่ควรมีการแสดงโชว์ ที่มีเนื้อหาทางด้านเพศ ลามก อนาจาร และเสื่อมเสียไปในทางลบ

(4) การคัดเลือกผู้แข่งขัน

ควรใช้คำว่า “ผู้แข่งขัน” (player) ตามมตรฐานสากล ของการเรียกชื่อนักเล่นเกม

ไม่ควรเรียกว่า “นักกีฬา หรือ นักกีฬาอีสปอร์ต” เนื่องจากอาจสื่อความหมายเข้าใจผิดไปจากความเป็นจริง และสร้างการรับรู้ที่ผิด สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต

ผู้เล่น ผู้แข่งขันที่ อายุ 18 ปี ขึ้นไป ควรคัดเลือก โดยพิจารณาความพร้อมทางร่างกาย สุจภาพจิต และการใช้ยา สารกระตุ้น โรคประจำตัว

ควรกำหนดเงื่อนไขประกอบอื่นๆ เช่น กฎ กติกา มารยาท เรื่องการสื่อสาร การใช้คำ การพูดในระหว่างแข่งขัน ที่ไม่อนุญาตให้ใช้คำหยาบ ผรุสวาท และด่าทออื่นๆ

ควรคัดเลือกผุ้เล่นที่มีความพร้อม ยินยอม และเต็มใจ โดยถามหาความสมัครใจ และยินยอมทุกครั้ง

(5) การรักษาความเป็นส่วนตัว และ ข้อมูลส่วนตัว

ควรเก็บรักษาข้อมูล การแข่งขัน ของผู้แข่งขัน ในแต่ละทัวร์นาเม้นท์ และ จัดทำฐานข้อมูลผู้เล่น เพื่อเป็นหลักฐานว่า การเข้าเลน เข้าใช้ในชื่อบัญชีนั้นๆ เกินกว่าระดับการเล่นที่เหมาะสมรับได้หรือไม่

เก็บรักษาข้อมูลบันทึกการเล่นไว้อย่างน้อย 5 ปี เพื่อใช้ในการตรวจสอบย้อนหลังได้

ไม่ปล่อยข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น ผู้แข่งขัน แก่สาธารณะ หากปราศจากความยินยอมของเจ้าของข้อมูลนั้น

(6) อุปกรณ ที่จัดจำหน่ายเพื่อการเล่นเกม

ควรได้รับการรับรอง รวจสอบ ประกันคุณภาพตามมาตรฐานอุตสาหกรรม และ มีคำเตือนเรื่องการใช้งานอุปกรณ์ วิธีการใช้ที่ถูกต้อง

การซื้อ ขาย จำหน่ายอุปกรณ์ เครื่องเล่นสำหรับเกม ควรระบุราคาที่ชัดเจน

(7) การซื้อขายไอเท็ม

กรณีที่เป็นไอเท็มเกม ควรแสดงราคาไอเท็มเกม ที่จะเกิดขึ้นในการเล่น ตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมเล่นเกมแต่แรก

เพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่น และแจ้งราคา เป็นสกุลเงิน ตามแหล่งประเทศนั้นๆ

ควรกำกับให้ ผู้เล่นที่อายุไม่ถึง 18 ปี ไม่สามารถซื้อไอเท็มในเกมได้โดยลำพัง ต้องผูกบัญชีการเงินเข้ากับบัญชีของพ่อแม่ผู้ปกครองโดยตรง ห้ามทำการซื้อขาย ธุรกรรม กับเด็กที่ต่ำกว่า 18 ปี โดยปราศจากการรับรู้ ยินยอมของผู้ปกครอง

ควรมีมาตรการทางเทคโนโลยี และ การบริการ ที่จำกัดวงเงิน ยอดเงิน ของผู้เล่นเกม เป็นทางเลือกแบบสมัครใจ ตามวงเงินที่ผู้เล่นเลือกที่จะกำหนดได้เองต่อเดือน/ต่อวัน และไม่มีการกำหนขดขั้นต่ำ

(8) การใช้สารกระตุ้น ยาเสพติด และแอลกอฮล์

ควรมีการตรวจสารกระตุ้น กับนักกีฬา ในการคัดเลือกทีม และก่อนทำการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์เสมอๆ

ไม่ควรมีการส่งเสริมการขายเครื่องดื่มแอลกอฮล์ในพื้นที่จัดงานโดยเด็ดขาด

(9) เรตติ้ง ประเภทของเกมอีสปอร์ต

มีการจัดเรตติ้งเกมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เล่น ตามประเทศปลายทาง

ควรคัดเลือกเกมที่มีความเหมาะสม ไม่มีความรุนแรง วิปริต วิปลาส ผิดปกติ อันชวนหดหู่ ซึมเศร้า

ในทุกๆ เกม ควรมีการแสดงอายุที่นำแนะเสนอในเกม

ไม่ควรอนุญาตให้มีเกมที่มีเนื้อหาเสื่อมเสียศีลธรรม ทารุณสัตว์

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีเนื้อหา ความรุนแรงทางเพศ และ อคติทางเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีฉากหรือเนื้อหาการเสพยา สารเสพติด ปรากฏในเกม

(10) การโฆษณาสปอนเซอร์

ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ กับเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาด

ห้ามการโฆษณาสปอนเซอร์ บริษัท หรือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ

ห้ามการโฆษณา สปอนเซอร์ สินค้า เครื่องดื่ม ที่มีส่วนผสม หรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมอง เล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

(11) การกำกับดูแล

กิจกรรมอีสปอร์ตทุกครั้งที่จัดให้มีการแข่งขัน จะต้องขออนุญาตจากหน่วยงานรัฐ ที่มีมาตรฐาน ตามแบบฟอร์มที่สมาคม หรือ รัฐเป็นผู้กำหนด อนุญาต โดยมีเงื่อนไข แสดงรายละเอียดการจัดการแข่งขันตามที่กำหนด

ชมรมอีสปอร์ตต่างๆ ควรมีกรอบ เกณฑ์ มาตรฐานที่สอดคล้องกับกฎระเบียบสมาคม ข้อกำหนด มารทยาท แนวปฏิบัติการกีฬา ของหน่วยงานรัฐ

ควรมีการส่งเสริมให้จัดทำฐานข้อมูลสมาชิก สหพันธ์ ที่เกี่ยวข้องในแวดวงอีสปอร์ต

(12) การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต

ควรมีการส่งเสริม ให้มีการจัดทำสรุปองค์ความรู้เท่าทันสื่อ เกม อีสปอร์ต และ อุตสาหกรรมสื่อทั้งหมด

มีการอบรม พัฒนา เวิร์คช็อป พัฒนาองค์ความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์

รัฐบาล ควรให้การสนับสนุน ด้าน การลงทุนด้านการศึกษา หาข้อแนวทางมาตรการป้องกันปัญหาเด็กติดเกมให้สัดส่วนพอเหมาะสม กับ การลงทุนเสริมอีสปอร์ต หรือ มีมาตรการทางภาษี เพื่อจัดเงินอุดหนุนมาให้ภาคส่วนวิชาการ ประชาสังคม ในการทำงานเชิงรุก ป้องกันผลกระทบเชิงลบ ที่อุตสาหกรรมเกมไม่ได้ใส่ใจ คำนึง หรือพร้อมที่จะแก้ปัญหา

สิ่งที่ผู้ประกอบการต้องการให้ ฝั่งรัฐบาล สนับสนุน คือ (1) การสร้างสรรค์เศรษฐกิจดิจิทัล จากอีสปอร์ตควบคู่กับ (2) การส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างปลอดภัย เท่าทันต่อเกด็กและเยาวชน (3) หาหน่วยงานสนับสนุน ส่งเสริม สร้างความรู้ด้านการวิจัย พัฒนา ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต

บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา
และข้อเสนอแนะ

สืบเนื่องจาก สถานการณ์ปัจจุบัน เมื่อสังคมไทย โดยฑาะในแวดวงการทำงานเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน กำลังเจอกับสถานการณ์ยากลำบากในรูปแบบใหม่ คือ เกม การติดเกม ที่แปรผันก้าวหน้าพัฒนาตามความต้องการของบริษัทเอกชน คือ “อีสปอร์ต” ซึ่งผลักดันโดยกลุ่มบริษัทเกมต่างชาติ และตัวแทนบริษัทเกมในประเทศไทย สมาคมอีสปอร์ต และ หน่วยงานรัฐบางส่วน เช่น การกีฬาแห่งประเทศไทย ที่ “อนุมติ มีมติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา”และผลของมติและการสร้างวาทกรรม เกมคืออีฬา นี้ ก็เป็นผลประโยชน์ของบริษัทเบื้องหลัง ที่พยายามผลักดัน ให้ สังคม คนเล่นเกม พ่อแม่ ผู้ปกครอง **“รับรู้และเปลี่ยนทัศรคติการมองคนเล่นเกม เด็กติดเกมว่าไม่ดี และต้องการเปลี่ยนให้มองเด็กติดเกม เป็นภาพเชิงบวก รับผิดชอบได้”** โดยมีวัตถุประสงค์เบื้องหลังของการสื่อสาร สร้างวาทกรรมผลประโยชน์ของอีสปอร์ต คือ “กำไรของบริษัท ผลประโยชน์ และการตลาด” อยู่เบื้องหลัง

ผู้วิจัยตั้งใจที่จะให้งานศึกษาเล่นนี้ เป็นจุดเริ่มต้นของการมองให้เห็นปัญหาที่กำลังจะเกิดขึ้นของอีสปอร์ต เพื่อนำไปสู่การคิดอย่างรอบด้าน ถึง ผลดี ผลเสีย และการกำกับดูแล

การมองให้เห็น รับรู้เบื้องหลัง และสร้างความเข้าใจ เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันผู้ประกอบการเกม เท่าทันผลประโยชน์เบื้องหลัง และได้รับข้อมูลที่เป็นจริง รอบด้าน ถูกต้องเกี่ยวกับอีสปอร์ต คือเป้าหมายสูงสุดของงานเล่มนี้

เพื่อให้ธุรกิจเกม อีสปอร์ต ผู้ประกอบการมีความรับผิดชอบ ต่อการทำธุรกิจของตนเอง ไม่ใช้หรือหาผลประโยชน์จากเด็กจนเกินควรแก่จริยธรรม และจากความไม่เท่าทันของพ่อแม่ จากการฉกฉวยความฝันของเด็ก ซึ่งอยู่ในวัยที่สมองกำลังพัฒนา ร่างกายกำลังเจริญเติบโต วุฒิภาวะกำลังเข้าสู่การยับยั้งชั่งใจ ผลกระทบภายนอกที่ภาคส่วนอื่นๆ ต้องรับผิดชอบ ตามแก้ไขปัญหา

การมีข้อเสนอแนะ มาตรการกำกับธุรกิจอีสปอร์ตที่ปลอดภัยและส่งเสริมความยั่งยืน เปลี่ยนเด็กจากผู้เล่น สู่ผู้สร้าง คือสิ่งที่งานวิจัยนี้ต้องการหาคำตอบว่าใคร หน่วยงานรัฐ เอกชน ประชาสังคม ควรต้องมีหน้าที่อย่างไรบ้าง

จึงเล็งเห็นและพัฒนากรอบการศึกษา เรื่อง **“ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน”**

โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ

1. เพื่อสำรวจเอกสาร ข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อ งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
2. เพื่อวิเคราะห์สรุปปัญหา ของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริม กิจกรรมอีสปอร์ตให้ปลอดภัยต่อเด็กเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การพนัน การแข่งขัน การรักษาความปลอดภัย ตลอดจน และมาตรการของรัฐ/เอกชน ในการกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (e-sport) อย่างปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน
4. เพื่อพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย / การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการที่ถูกต้อง / มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรือ อีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน
5. เพื่อจัดทำข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

ขอบเขตเนื้อหา และวิธีการศึกษา

1. Content Analysis : สำรวจและวิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับผลการศึกษา ประเด็นข้อกฎหมาย ข้อกังวลผลกระทบทางสังคม สุขภาพ และเศรษฐกิจในภูมินิเวศเศรษฐกิจอีสปอร์ต (ค.ศ. 2005- 2016)

2. Depth – Interview : สัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรม อีสปอร์ตในฐานะผู้กำกับดูแล / และ ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญรู้จักเข้าใจอีสปอร์ตในสายแวดวงวิชาการ (20 คนเป้าหมาย สัมภาษณ์จริงได้เพียง 8 คน เนื่องจากปัญหาและอุปสรรคในข้อจำกัดเรื่องความรู้ การประสานงาน การมอบหมายผู้ให้สัมภาษณ์)

3 Desk Research : การสำรวจแนวคิด ความรู้ ทบทวนวรรณกรรม กฎหมาย มาตรการของหน่วยงานรัฐ และมาตรการทางเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องในการกำกับกิจกรรมการแข่งขันเล่มวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (อีสปอร์ต) หรือที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา การพนันออนไลน์ที่มาจาก/เกิดจากกิจกรรมอีสปอร์ต ในต่างประเทศ ตัวอย่างประเทศในการกำกับ ควบคุม ปกป้องเด็กและเยาวชน ในการเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเกมวิดีโอชิงเงินรางวัล และ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน (เน้นการสำรวจเอกสารเฉพาะภาษาอังกฤษ)

4. Policy Proposal: การพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย ในการกำกับและดูแลธุรกิจเกม การแข่งขันเกม การกำกับดูแลเชิงนโยบายของภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา สรุปทั้งหมด ภายใต้หัวเรื่อง **ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน"แบ่งตามประเด็น**

โดยสรุปแบ่งเป็น ประเด็นย่อยๆ ดังนี้

ประเด็นสรุป ที่ 1 เรื่อง ปัญหาของอีสปอร์ตในแง่มุมที่ควรตระหนัก

ประเด็นสรุป ที่ 2 เรื่อง เนื้อหา และ การนำเสนอข่าว บทความ ความรู้ และวาทกรรม ในอีสปอร์ต

ประเด็นสรุป ที่ 3 เรื่อง นิยาม ความหมาย ของอีสปอร์ต ที่ถูกต้อง

ประเด็นสรุป ที่ 4 เรื่อง ความกังวลใจ ประเด็นที่ควรกังวลเกี่ยวกับอีสปอร์ต

ประเด็นสรุป ที่ 5 เรื่อง บทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในอีสปอร์ต

ประเด็นสรุป ที่ 6 เรื่อง ความพร้อม-ไม่พร้อม ของฝ่ายต่างๆ และเรื่องที่ควรจะทำ

ประเด็นสรุป ที่ 7 เรื่อง ข้อเสนอ แนวทาง ต่อการกำกับดูแลอีสปอร์ต และ รูปแบบโมเดล กำกับกับธุรกิจอีสปอร์ต ที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน

ประเด็นสรุป ที่ 1 เรื่อง ปัญหาของอีสปอร์ตในแง่มุมที่ควรตระหนัก

ปัญหาของอีสปอร์ต คือ การขาดความรู้ที่เท่าทัน และ ถูกต้อง

สถานการณ์อีสปอร์ต เข้ามาในประเทศไทยนานแล้ว ตั้งแต่ปี 2548/2005 เนื่องจากมีข่าวและรายงานนำเสนอเรื่องนี้ แต่เป็นที่พูดถึงกันมากจริงๆ คือ ในช่วง ปี 2552/2009 เพราะมีกระแสจากต่างประเทศเรื่องการแข่งขัน ที่มีเงินรางวัลและการแข่งขันที่ต่าตื่นตาตื่นใจ เสมือนการจัดการแข่งขันกีฬา ที่มีคนดู คนเชียร์ มีทีมแข่งขัน และเงินรางวัลที่สูง

ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม แหล่งข่าวอยู่เพียงไม่มี่กลุ่ม คือ กลุ่มได้ผลประโยชน์จากอีสปอร์ต และ กลุ่มคัดค้าน วิพากษ์ เตือนภัยจากอีสปอร์ต โดยกลุ่มหลัง คือ นักวิชาการ นักประชาสังคม แพทย์และสถาบันเกี่ยวกับสุขภาพ สาธารณะสุข

(1) การนำเสนอข่าวของสื่อ มีประเด็นน้ำหนัก มุ่งเน้นไปที่การตอบโจทย์ และผลประโยชน์ของธุรกิจเกินไป กว่าที่จะมองหรือฉายภาพให้ผู้อ่าน / ประชาชน / พ่อแม่มองเห็นจริงๆ ว่า อะไรคืออีสปอร์ต หรือ อะไรคือผลกระทบ หรือ นิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ตทั้งหมด

(2) ผลกระทบภายนอก ภายใน เชิงบวกเชิงลบของธุรกิจอีสปอร์ต

ได้แก่ ผลที่เกิดขึ้น ทั้งเป็นคุณ และ เป็นโทษของธุรกิจ ซึ่งพบว่าเฉพาะฝั่งตัวผู้เล่น

ประเด็นสรุป ที่ 2 เรื่อง เนื้อหา และ การนำเสนอข่าว บทความ ความรู้ และวาทกรรม ในอีสปอร์ต

ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาข่าวและบทความอีสปอร์ตเพ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงหลังปี 2555 และนำเสนอไปในทิศทางเริ่มแนวเดียวกัน คือ สนับสนุนและเป็นแหล่งเงิน กำไร รายได้

เนื้อหาข่าวทั้งหมด เน้นให้ข้อมูล สถานการณ์เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต และพื้นที่รูปแบบข่าวมากกว่าการนำเสนอแบบบทความ, และพบว่า เนื้อหาสาระที่ถูกนำเสนอ ส่วนมาก มี 2 แบบ คือ สนสนับสนุนอีสปอร์ต และคัดค้าน(โดยอ้อม) โดยอ้างเรื่องปัญหาทางสังคมเช่นเด็กติดเกมและพฤติกรรมเสพติด ภัยอันตรายจากเกม

พื้นที่ข่าวและบทความเชิงสนับสนุนมากกว่า

บริบทของเนื้อหาข่าวและบทความในเชิงสนับสนุน ส่วนมากมีฉากหลังเกี่ยวข้องกับ ธุรกิจ ผลประโยชน์และการแข่งขัน และมีลักษณะเพื่อสื่อสารให้เห็นถึงโอกาส รายได้ แหล่งทำเงิน

ข่าวการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตถูกนำเสนอบ่อยในลักษณะของ การแข่งขัน เงินรางวัล ความน่าสนใจ ความยิ่งใหญ่ ความภาคภูมิใจ และการทำชื่อเสียงให้กับประเทศ

เนื้อหาข่าวในเชิงวิพากษ์ เตือน ตั้งคำถาม ปรากฏน้อย และมาจากแหล่งข่าวนักวิชาการ แพทย์ สถานพยาบาล หรือนักจิตแพทย์

นอกจากนี้ยังพบว่า แหล่งข่าวฝ่ายสนับสนุนมีความหลากหลายมากกว่า แหล่งข่าวฝ่ายวิพากษ์กลับมีน้อยและเน้นเฉพาะทางฝั่งแพทย์

เนื้อหาข่าวในเชิงโฆษณาสินค้า เครื่อง อุปกรณ์ เกม มีมากในหนังสือพิมพ์ธุรกิจ โดยเน้นที่อุปกรณ์

คอมพิวเตอร์รุ่นใหม่สำหรับคอเกม

หนังสือพิมพ์แนวกีฬา ธุรกิจ เชิงปริมาณ และวิเคราะห์สถานการณ์ จะมีเนื้อหาเน้น+ค่อนไปทางสนับสนุนอีสปอร์ตมากกว่า หนังสือพิมพ์กีฬา มีเนื้อหาค่อนไปในทางสนับสนุนอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬาและธุรกิจที่น่าสนใจ และสนับสนุนมากในบทความ ส่วนข่าวเรื่องการจัดกิจกรรม อีเว้นท์ และความเคลื่อนไหวของสมาคมไทยอีสปอร์ต ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์หลายฉบับ

เนื้อหาข่าวเรื่องอีสปอร์ตในระดับนโยบาย มีเพียงแค่ การส่งเสริม สนับสนุนให้อีสปอร์ตได้รับการรับรอง จด/จัดตั้งเป็นสมาคม

ข่าวอีสปอร์ต จะนำเสนอในบริบทแยกกับข่าวเด็กติดเกม อย่างเห็นได้ชัด หากเขียนในตัวบทเดียวกันจะมีชุดเหตุผลอธิบายว่า เด็กติดเกมไม่ใช่นักกีฬาอีสปอร์ต และเป็นคนละกลุ่มกัน (เด็กติดเกมคือกลุ่มที่พ่อแม่มีปัญหาในการเลี้ยงดู) และคนละกลุ่มกับนักกีฬาอีสปอร์ต

จะมีการนำเสนอข่าวเสนอมากขึ้น หากมีเด็กไทยไปแข่งขันชนะทัวร์นาเม้นท์ต่างประเทศ และจะเน้นที่เงินรางวัล ความสำคัญของถ้วย และผู้ร่วมแข่งขันทั่วโลก

ไม่มีการนำเสนอประเด็นข่าวเด็กที่ติดเกม หรือ พ่ายแพ้ ผิดหวัง จากการไม่ได้เป็นนักกีฬา หรือ แข่งไม่ชนะ ในพื้นที่ข่าว และโดยภาพรวม ยังไม่ค่อยปรากฏเนื้อหาอีสปอร์ตในแง่การกำกับดูแลเชิงกฎหมาย การส่งเสริมให้เด็กเท่าทันสื่อ จริยธรรมในการประกอบธุรกิจจากฝั่งผู้ประกอบการ

วาทกรรมฝั่งสนับสนุนอีสปอร์ต	ถูกพูด-สื่อสารผ่าน
1. อีสปอร์ต เป็นกีฬา 2. นักกีฬาอีสปอร์ต คือตัวแทนประเทศและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ 3. เด็กติดเกม ไม่ใช่ นักกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬาอีสปอร์ต เป็นคนเล่นเกมคนละกลุ่มกัน (และธุรกิจอีสปอร์ต ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม) 4. อีสปอร์ต คือ กีฬาในโลกอนาคตของคนรุ่นใหม่/ดิจิทัล 5. อีสปอร์ต สามารถไปแข่งขันโอลิมปิก และมีความนิยมมากกว่ากีฬาปกติ 6. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจระดับประเทศ สร้างรายได้มหาศาล 7. คนมองอีสปอร์ตว่าไม่ดี คือ คนที่อยู่ในโลกเก่า อคติ ไม่เกิดกว้าง หัวโบราณ	**<u>แหล่งข่าวหลัก :</u>** การกีฬาแห่งประเทศไทย, สมาคมไทยอีสปอร์ต ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต, พ่อแม่ที่มีลูกหลานเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต , นักเล่นเกมมืออาชีพ **<u>ในบริบท :</u>** การแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ต่างประเทศ มหกรรมการแข่งขันกีฬา (เช่น โอลิมปิก) , บริบทปัญหาเด็กติดเกม หรือ ประเด็นวิวาทะทางสังคมเรื่องปัญหาเด็กติดเกมจากการฝันที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ในบริบทข่าวเศรษฐกิจ เรื่องไทยแลนด์4.0 งานอาชีพคนรุ่นใหม่

8. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจดิจิทัล ช่วยพัฒนาประเทศ สร้างรายได้มหาศาล	

วาทกรรมฝั่งวิพากษ์/ต้าน/เตือน อีสปอร์ต	วาทกรรมฝั่งวิพากษ์/ต้าน/เตือน อีสปอร์ต
1. อีสปอร์ต เป็นส่วนหนึ่งของปัญหาที่ทำให้เด็กติดเดม และอาจมีพฤติกรรมเสพติด 2. ชัยชนะในอีสปอร์ต คือเกมในคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่ชัยชนะที่ยั่งยืนในชีวิตจริง ที่มีเงื่อนไขกำหนดเป็นอุปสรรคมากมาย และควบคุม กะเกณฑ์ไม่ได้ดั่งใจเหมือนในเกม 3. อีสปอร์ตจะยิ่งทำให้เด็กมีปัญหาและข้ออ้างในการเล่นเกมมากขึ้น และอาจนำไปสู่การติดเกมมากขึ้น 4. โอกาสที่จะเล่นเกม แบบได้เงิน มีรายได้จากเกมนั้นมีน้อยมาก และธุรกิจเกม ไม่ค่อยพูดถึงความเป็นไปได้นี้ 5. อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาที่ส่งเสริมสุขภาพให้ดีขึ้น 6. ผลประโยชน์ของอีสปอร์ต ส่วนมากตกอยู่ที่บริษัทต้นทาง ต่างชาติ เจ้าของบริษัทเกมและอุปกรณีไอที ตัวผู้เล่นจริงๆ ได้รับผลประโยชน์ในสัดส่วนน้อยกว่ามาก	**แหล่งข่าวหลัก :** หมอ นักวิชาการ นักประชาสังคม **ในบริบท :** ผลการสำรวจปัญหา สถานการณ์เด็กกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ไอที และสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิถีชีวิตของเด็กในปัจจุบัน ในบริบทงานวิจัย งานศึกษาทางวิชาการ

ประเด็นสรุป ที่ 3 เรื่อง นิยาม ความหมาย ของอีสปอร์ต ที่ถูกต้อง

จากการศึกษาพบ ว่า นิยามความหมายของอีสปอร์ต ที่ตรงกันและยอมรับกันในพจนานุกรมภาษา สหพันธ์อีสปอร์ต คือ "การแข่งขันวิดีโอเกม" ไม่ได้มีการนินามว่า "อีสปอร์ตเป็นกีฬา หรือ อีสปอร์ตเท่ากับกีฬา" เลย (ยกเว้นข่าวในประเทศไทย ตามปรากฏเป็นรายงานของสื่อไม่กี่สำนัก)

"การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล" คือนิยามของคำว่า "อีสปอร์ต" ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมนั้น เกิดขึ้นมาจากฝั่งธุรกิจใช้อธิบายกิจกรรมดังกล่าว และปัจจุบันกิจกรรมแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลกำลังได้รับความนิยมและกระแสนับสนุนจากฝั่งนักธุรกิจ บริษัทภาคเอกชน ให้จัดงานแข่งขันที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ ให้เข้าร่วมกิจกรรมนี้

วิกิพิเดีย อ้างนิยาม อีสปอร์ต ว่าเป็น รูปแบบการแข่งขันที่มีสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเกม วิดีโอเกม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบปฏิสัมพันธ์คอมพิวเตอร์-มนุษย์ เพื่อชิงเงินรางวัล ที่มีคนดู

ขณะที่พจนานุกรม “Oxford” นิยามว่าเป็น “กิจกรรมการแข่งขันเกมวิดีโอ ที่มีผู้แข่งขันระดับมืออาชีพหลายคน และมีผู้ชม”

ส่วน พจนานุกรม “Cambridge” นิยามว่าเป็น “กิจกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ กับผู้เล่นรายอื่นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมักเล่นเพื่อชิงเงินรางวัล และมีการถ่ายทอดให้ผู้ชมดู โดยผ่านอินเทอร์เน็ต หรือบางครั้งก็จัดเป็นกิจกรรมแข่งขันในสถานที่ขนาดใหญ่”

เว็บไซต์ dictionary.com นิยามว่า คือ “กิจกรรม หรือทัวร์นาเม้นต์การแข่งขันวิดีโอเกม โดยเฉพาะนักเล่นเกมมืออาชีพ”

เว็บข่าว เดอะเทเลกราฟ อธิบายว่า คือ “กิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมระดับมืออาชีพ ซึ่งจะแข่งด้วยเกมอะไรก็ได้ มีผู้แพ้ ผู้ชนะ และปัจุบัน มันคือกิจกรรมทัวร์นาเม้นท์ในแต่ละปี จะมีผู้เล่นมากมายจากทั่วโลก”

เฉพาะ ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ผู้ผลิต ตัวแทนจำหน่าย และสมาคมอีสปอร์ตเท่านั้น ที่พยายาม “ผลักดันว่าอีสปอร์ตคือกีฬา” โดยอาจเลี่ยง ใช้คำว่า “กีฬาทางสมอง เช่นเดียวกับการเล่นไพ่ หมากรุก หมากฮอร์ส” mind sport)

ปัญหาของเรื่องนิยาม คือ แนวคิดเรื่อง วาทกรรม (discourse) ในประเด็นที่ว่า **“ภาษา กำหนดความหมาย ความหมายกำหนดความรู้/รับรู/เข้าใจ ความเข้าใจกำหนดอำนาจ ผลประโยชน์”** ฉะนั้น หากมีการผลิตวาทกรรม ที่บอกว่าอีสปอร์ตคือกีฬา ก็จะทำให้สามารถเปลี่ยนแปลงความรับรู้และความชอบธรรมของฝั่งธุรกิจที่จะอ้างว่า การเล่นเกมแข่งขันก็คือกีฬาเช่นกัน

ซึ่งเป็นเรื่องที่ทางหน่วยงานรัฐ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ควรออกมาแก้ไข สร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ไม่ให้ธุรกิจเป็นผู้ชี้นำความรู้ที่บิดเบือนเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ด้วยการสร้างความเข้าใจผิดให้กับสังคม

ประเด็นสรุป ที่ 4 เรื่อง ความกังวลใจ ประเด็นที่ควรกังวลเกี่ยวกับอีสปอร์ต

ประเด็นเรื่องอีสปอร์ต มีหลายฝ่ายออกมาแสดงความกังวลใจ ทั้งผ่านการรายงานของสื่อ บทความของคอลัมนิสต์ และ คำสัมภาษณ์ของแหล่งข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

มีประเด็นควรกังวลใจ คือ ความเข้าใจผิดคิดว่า เกมบนสมาร์ทโฟน, เกมออนไลน์ หรือการแข่งขันเกมต่อสู้ออนไลน์ คือของเล่นของเด็กทุกวัย ทั้งๆ ที่จริงแล้ว มีคำแนะนำทางการแพทย์ที่ตรงกันว่า เกมควรเป็นอุปกรณ์ควบคุมการเข้าถึง อย่างมีเงื่อนไข คือ อายุ 0-2 ไม่ควรเข้าสื่อ/อุปกรณ์ หน้าจอใดๆ เลย, 2-13 เข้าถึงอย่างมีเงื่อนไขและไม่ควรเข้าถึงสื่อออนไลน์ เกมออนไลน์, 13-18 การเล่นเกมแข่งขัน ควรได้รับความอนุญาต ยินยอม จากพ่อแม่ตัวแทนทางกฎหมาย และ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นที่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันอสปอร์ตอย่างเป็นทางการได้

ประเด็นที่ควรกังวล คือ **<u>ฝั่งนักเล่นเกม มองว่า</u>** (1) การใช้เวลาสำหรับการเล่น จนนำไปสู่การเสพติด (2) สุขภาพและการเรียนการงานที่เสียไป (3) โอกาสจริงๆ ที่จะสร้างรายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพ เมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่ายและเวลาที่ใช้ไปในเกม (4) การสนับสนุนเงินเดือน หรือเงินรางวัล ในประเทศไทย ยังมีน้อย ส่วนใหญ่ก็เล่นกันเองรับผิดชอบค่าใช้จ่ายต่างๆ กันเอง และ หากมองว่า อาชีพนักเล่นเกมที่มีรายได้นั้น ในต่างประเทศอาจจะดีกว่าในเมืองไทย

<u>ฝั่งผู้ประกอบการ</u>เห็นว่า (1) การจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและโปร่งใส สำคัญที่สุด (2) การจัดการสถานที่ กำหนดอายุ การคัดเลือกผู้เล่น การคัดกรองสุขภาพและการใช้สารเสพติด (3) การกำกับทางธุรกิจ เช่น การขออนุญาตจัดการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ (4) การเลือกเกม ชนิดของเกมที่นำมาแข่งขัน (5) การสนับสนุน การลงทุน ของส่งเสริมของภาครัฐ (6) ความเข้าใจ ความรับรู้ของสังคม ที่มองอีสปอร์ตในแง่ลบ

<u>ฝั่งพ่อแม่ ผู้ปกครอง</u> มองว่า (1) การกำกับเลี้ยงดู เอาใจใส่ และทำความเข้าใจ ความรู้กับเกมและกับลูกๆ (2) การวางกรอบเกณฑ์ กติกา การวางเงื่อนไขต่างๆ ในการเล่นเกมต่อเด็ก (3) การได้รับความรู้ ในอีสปอร์ต ไม่ว่าจะมาจากบริษัทเกม สมาคม หน่วยงานรัฐ หรือสื่อสารมวลชน และนักวิชาการ เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูก ประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง

พ่อแม่มองว่า ควรต้องเป็นบริษัทเกมที่นำเอาความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม (media and game literacy) มาเผยแพร่ด้วย เพราะพ่อแม่จะได้ถือโอกาส ให้ลูกๆ เรียนรู้เข้าใจการเท่าทันสื่อ ในห้วงเวลาเดียวที่เจอกับโฆษณา การตลาดของธุรกิจเกมเพราะลูกๆ จะเข้าถึงได้ง่ายกว่า

ฝั่งนักวิชาการ มองว่า เรื่องที่ควรกังวลใจมีมาก โดยเพ่งมองในเชิงของการกำกับดูแล ดังนี้ (1) การกำกับเรื่องการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็ก (2) การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ไม่หาผลประโยชน์จากความไร้เดียงสา ไม่รู้สิทธิในการปกป้องตัวเองของเด็ก (3) มาตรการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้เด็ก เยาวชนและพ่อแม่ ก่อนตัดสินใจให้ลูกเข้าสู่การเล่นเกมหรือพูดคุยเรื่องอีสปอร์ตว่าแท้จริงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์อย่างไรต่อตัวเด็กเอง (4) การสร้างความรู้ความเข้าใจต่อสถานศึกษา โรงเรียน ครู ผู้บริหารสถาบัน ให้มีความตระหนัก และรู้เท่าทันผลดี ผลร้าย ของเกม และผลประโยชน์เบื้องหลังเกม ตลอดจนเส้นทางอาชีพ นิเวศเศรษฐกิจ (ecosystem) สภาพแวดล้อมทั้งหมดของเกม ตั้งแต่ บริษัทเจ้าของเกม ความเป็นเจ้าของ เม็ดเงินและกระแสเงิน-ผลประโยชน์ในธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม (5) ระบบใบอนุญาต การจัดทัวร์นาเม้นท์แข่งขันที่มีการกำกับดูแลโดยรัฐ

(6) การป้องกันการพนันออนไลน์จากเกม (7) ระบบการถ่ายทอดสด การแข่งขัน ที่ปลอดภัยและกำกับควบคุมได้ (8) การปกป้องคุ้มครองเด็กตามพันธสัญญาคุ้มครองเด็กสากล และกฎหมายแรงงานเด็ก เช่น รายได้ จำนวนชั่วโมง สุขภาพของเด็ก (9) การสื่อสารสร้างความเข้าใจต่อธุรกิจอีสปอร์ต ในระดับผู้กำหนดนโยบาย

(10) การจัดการองค์ความรู้ที่ถูกต้อง สมดุล เป็นประจักษ์ทางการศึกษา การแพทย์ วิทยาศาสตร์ที่มากกว่าแค่การตลาด การโฆษณา การประชาสัมพันธ์แต่เพียงฝ่ายเดียวของธุรกิจเกม (11) การพัฒนาแนวปฏิบัติ จริยธรรม สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจเกมให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมในธุริกิจอีสปอร์ต (12) มาตรการทางภาษี ใบอนุญาต การกำกับสถานที่จัดการแข่งขัน และความปลอดภัยในการแข่งขัน มาตการทางภาษี ที่มีต่อบริษัทเกมในประเทศ ต่างประเทศ ตัวแทนลิขสิทธิ์ (13) นโยบายและแพนพัฒนาเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมดิจิทัล อาชีพ เทคโนโลยี การลงุทนพัฒนาอาชีพและเศร้ฐกิจดิจิทัลในระดับภาพรวมที่นำไปสู่การสร้างงานในฐานะผู้สร้าง พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการแข่งขัน (14) การกำกับทางเทคโนโลยีโดยหน่วยงานรัฐโดยตรง หรือที่เกี่ยวข้องในด้านความปลอดภัย

(15) การกำกับคุ้มครองในเชิงสิทธิของผู้บริโภค สายด่วนปรึกษาปัญหาเด็กติดเกม (16) ระบบเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กกับเกม/อีสปอร์ต การพัฒนางานวิชาการ วิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสื่อสารความรู้เรื่องอีสปอร์ตแก่สื่อมวลชน ผู้นำชุมชน แกนนำเด็ก และผู้ที่ทำงานภาคประชาสังคมด้านเด็กและเยาวชน (17) การพัฒนาองค์ความรู้ทางสุขภาพและพฤติกรรมเสพติดสำหรับคณะแพทย์ศาสตร์ พยาบาลศาสตร์ สาธารณะสุข เพื่อให้วงการแพทย์และสาธารณสุขเข้าใจสาพปัญหาและมีฐานข้อมูล ความรู้ มาตรการเฝ้าระวังและแก้ไขปัญหา (18) การลงทุนวิจัย เพื่อการพัฒนาธุรกิจเกมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ประกอบการในประเทศ การสร้างแรงจูงใจทางบวกแก่เยาวชนและประชาชนในการพัฒนานวัตกรรม เศรษฐกิจดิจิทัล เป็นต้น

โดยสรุป จุดสมดุล ตรงกลาง คือ จะทำอย่างไร ให้อีสปอร์ตในประเทศไทย สามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างมีความตระหนัก รับผิดชอบต่อสังคม รับรู้ผลกระทบทางลบที่มีต่อสังคมและเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความเข้มแข็งให้เด็กไทยในแง่ของการเป็นผู้ประกอบการ นักแข่งขันที่มีระเบียบ วินัย รับผิดชอบตนเอง และสามารถเปลี่ยนเด็กจากผู้เล่นเป็นผู้สร้าง ไม่หลงไปติดเกม เล่นพนัน และเสียเวลาไปกับการเล่น จนถึงวัยที่ไม่สามารถสร้างอาชีพที่ยั่งยืนในฐานะนักนวัตกรรมในธุรกิจอีสปอร์ตได้

และให้หน่วยงานรัฐ วาชาการการแพทย์ ตระหนักว่าตนเองมีหน้าที่กำกับดูแล ส่งเสริม อีสปอร์ตอย่างรอบด้าน สร้างความรู้ให้เท่าทันสื่อและเกม แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง และคนที่ทำงานด้านการปกป้องคุ้มครองเด้กและเยาวชน ให้เข้าใจเด็ก และเกม ที่อยู่บนความเป็นจริงที่ไม่ถูกบิดเบือนและประกอบสร้างโดยสื่อและธุรกิจด้านเดียว

ประเด็นสรุป ที่ 5 เรื่อง บทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในอีสปอร์ต

โดยสรุป ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า บทบาทหน้าที่ในการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ธุรกิจอีสปอร์ตแรแข่งขันและอุตสาหกรรม แบ่งออกเป็นฝ่ายต่างๆ ดังนี้

<u>ฝ่ายบริษัทเกม :</u>

(1) ยินดี ที่จะกำกับการจัดกิจกรรม การแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ให้ได้ระดับนานาชาติ สากล และเป็นที่ยอมรับในประเทศ

(2) ยินยอม หากมีการกำกับดูแลโดยหน่วยงานรัฐ ในเชิงของกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือมาตรการทางสังคม

(3) ปฏิเสธ บทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ตในแง่มุมของความรู้ การวิจัย การส่งเสริมสร้างภูมิทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต

(4) เต็มใจ ที่จะให้ความร่วมมือกับภาคประชาสังคม แพทย์ หน่วยงานรัฐ ในการส่งเสริม และกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ตามมาตรฐานและความกังวลใจของพ่อแม่ ผู้ปกครอง

(5) มุ่งมั่น ที่จะพัฒนา ยกระดับ การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศ และนำพาตัวแทนเด็กไทย ไปแข่งขันในระดับเวทีนานาชาติ

(6) ยังไม่พร้อม ไม่แน่ใจ ไม่มีแผน ไม่มีมาตรการ ว่า จะสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสภาพแวดล้อมทางอุตสาหกรรมเกมในมิติของเจ้าเทคโนโลยี เจ้าของเกม ได้มากน้อยเพียงใด หากไม่มีการบ่งชี้ กำหนดเป็นนโยบาย จากทางภาครัฐ และลำพังสมาคมไทยอีสปอร์ต ก็มุ่งมั่นแต่จะส่งเสริมสร้างผลประโยชน์ให้ธุรกิจเกมเป็นสำคัญมากกว่าที่จะมองภาพรวมหรือมุ่งพัฒนาอีกด้านของฝั่งผู้ผลิต สร้างพัฒนาเกม

(7) กังวลใจ กับ ความขัดแย้งเรื่องธุรกิจเกม กับความเข้าใจของสาธารณะ พ่อแม่ นักวิชาการ และความขัดแย้งกับหน่วยงานรัฐ ที่ทำให้อีสปอร์ตกับปัญหาเด็กติดเกม ไม่สามารถแก้ไขได้

(8) ร้องขอ ให้หน่วยงานวิชาการ ประชาสังคม สถาบันการศึกษา เร่งศึกษาจัดทำมาตรฐาน แนวทางการกำกับดูแลอีสปอร์ต ในทางส่งเสริม สร้างสรรค์ ป้องกันภัยและอันตรายจากการติดเกม

(9) ทำความเข้าใจ ว่า อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาในเชิงทางการแพทย์ ที่มีความหมายหลักคือการออกกำลังทางกาย เป็นการแข่งขันวิดีโอเกมที่แย่งชิงเงินรางวัล ที่มีการถ่ายทอดให้คนดู และมีลักษณะอุตสาหกรรมคล้ายธุรกิจกีฬา

ฝ่ายครอบครัว :

(1) ต้องการ ความรู้เรื่องอีสปอร์ต อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ซื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จากฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณะสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบวิจารณญาณและตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง

(2) เรียกร้อง ให้บริษัทเกม วางกรอบ มาตรฐาน การจัดการแข่งขัน ที่มีความปลอดภัย คำนึงถึงเด็กและเยาวชนในฐานะที่มากกว่าเป็นเพียง ผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมส่งไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือ มองเห็นเข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลโนยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม

(3) ยอมรับ บทบาทหน้าที่ของครอบครัว ในการเป็นหน่วยแรก ที่จะทำการสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องกันเอง เพิ่มทักษะการเลี้ยงดูอย่างเท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต

(4) คาดหวัง ให้หน่วยงานรัฐ ออกกฎหมาย ระเบียบ มาตรการ ในการกำกับดูแลอีสปอร์ตให้อยู่บนพื้นฐานของการจัดกิจกรรมที่ไม่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ไม่ค่าประโยชน์และกำไรเกินควรต่อเด็ก และกำกับให้เอกชน บริษัทเกมมีมาตรการความรับผิดชอบต่อสังคม

(5) ต้องการ ให้สถาบันทางแพทย์ โรงพยาบาล หน่วยงานภาคประชาสังคม มีบทบาทหน้าที่ในการให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ต และหรือจัดให้มีระบบปรึกษา ระบบเยียยว สายด่วน รับเรื่องราว กรณีปัญหาเด็กติดเกมหรือปัญหาเรื่องอีสปอร์ต

(6) กังวล ถึงอนาคตของลูกหลาน ที่เล่นเกม เข้าร่วมแข่งขันเกม ว่าอนาคตหลังจากที่เด็กๆ ผ่านพ้นเข้าสู่วัยทำงาน จะยังคงสามารถมีอาชีพที่เลี้ยงตัวเองต่อไปได้หรือไม่ สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย ได้ฟูมฟักพัฒนาหลักสูตรเอื้อหนุนสำหรับอุตสาหกรรมเกมและเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นทางเลือกสำหรับการศึกษา พัฒนาอาชีพได้อย่างยั่งยืน

ฝ่ายนักวิชาการ ประชาสังคม :

(1) ต้องการ ความรู้เรื่องอีสปอร์ต อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ซื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จากฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณะสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบวิจารณญาณและตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง

(2) เรียกร้อง ให้บริษัทเกม วางกรอบ มาตรฐาน การจัดการแข่งขัน ที่มีความปลอดภัย คำนึงถึงเด็กและเยาวชนในฐานะที่มากกว่าเป็นเพียง ผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมส่งไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือ มองเห็นเข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลโนยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม

(3) เสนอให้ มีการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ที่คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนจากผู้เล่น ผู้ใช้ สู่ผู้สร้าง ผู้พัฒนาเทคโนโลยี และมีทักษะความรู้เท่าทันสื่อ เป็นผู้เล่นเกมอย่างมีความรับผิดชอบ และไม่ตกเป็นเหยื่อของธุรกิจเกมทั้งในและต่างประเทศ

(4) เสนอให้ มีการจัดประชุมระดับประเทศ เกี่ยวกับความรู้เรื่องอีสปอร์ต ให้สถาบันวิชาการดำเนินการศึกษาวิจัยหัวข้อเกี่ยวกับอีสปอร์ต เพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กและเศรษฐกิจ ความมั่นคงของประเทศอย่างตรงไปตรงมา เป็นงานวิชาการที่น่าเชื่อถือและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

(5) อยากให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้เล่นเกม พิจารณา ศึกษา ผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว อย่างรอบด้านและเท่าทันธุรกิจเกม

(6) กังวล ว่าผู้บริหารหน่วยงานรัฐ ระดับนโยบาย และปฏิบัติการ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน จะยังไม่มีความรู้ที่เป็นปัจจุบันล่าสุด อย่างเข้าใจรอบด้านเกี่ยวกับอีสปอร์ต ก่อนที่จะกำหนด และตัดสินใจออก

นโยบายสาธารณะ ที่ไม่ไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนรอบด้าน และคำนึงถึงผลประโยชน์ของเด็กในระยะยาว มากกว่าผลประโยชน์ของฝั่งธุรกิจเกมแต่เพียงอย่างเดียว จึงอยากให้มีการประชุมวาระร่วมกันอีสปอร์ตในระดับผู้บริหาร กระทรวง กรม และภาคประชาสังคม เอกชน พ่อแม่ ร่วมกันเพื่อหาทางป้องกัน ส่งเสริม อย่างถูกต้องและยั่งยืน

ประเด็นสรุป ที่ 6 เรื่อง ความพร้อม-ไม่พร้อม ของฝ่ายต่างๆ และเรื่องที่ควรจะทำ

จากการสำรวจเอกสาร ข่าว บทความ และเนื้อหาการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในแวดวงที่เกีบอีสปอร์ต พบว่า **การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมนั้น ทางฝั่งรัฐไทยและธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังมิได้มีความพร้อมในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระทบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมที่จะมีผลต่อเด็กและเยาวชนนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจให้ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (negative externalities) เกิดขึ้นได้มาก** และยังมีประเด็นทางกฎหมายอีกมากมายที่ยังเป็นช่องโหว่ของกฎหมายในแต่ละประเทศที่ยังไม่ได้มีการวางกรอบคำนึงถึง

เช่น

- การกำหนดอายุผู้เข้าร่วมเล่นแข่งขันที่เหมาะสม พบว่า แม้จำกำกับไว้ที่ 18 ปี แต่ก็ยังพบวัยอายุที่ต่ำกว่า และค้นพบว่า มีเด็กที่เริ่มเล่นเกมเหล่านี้ ตั้งแต่วัย 10 ขวบ
- อัตราค่าจ้าง ค่าแรง ค่าตอบแทนนักกีฬา ซึ่งยังไม่ได้พิจารณาถึงสภาพการทำงาน ค่าแรง จำนวนชั่วโมงตามกฎหมายแรงงาน
- คุณภาพของการจัดงานการแข่งขัน ที่ปลอดภัย โปร่งใส เป็นธรรม
- กรอบความร่วมมือของสปอนเซอร์และเจ้าของลีก
- การรักษาสิทธิ/ความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมเกม ที่เป็นเด็กและเยาวชน
- ภาษีนำเข้า จัดจำหน่ายและการจ่ายภาษีให้รัฐ
- มาตรการฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน และตรวจสอบคะแนนอย่างโปร่งใส
- มาตรฐานในการถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันทางสื่อ
- การป้องกันการหาผลประโยชน์กำไรอันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การพนัน/การพนันที่ผิกฎหมาย/การพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึง
- มาตรฐานทางการแพทย์ ความปลอดภัยของผู้เล่นผู้แข่งขัน
- ลิขสิทธิ์และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
- การโกงการแข่งขัน การใช้ยาเสพติด การแทรกแซงการแข่งขัน
- ระบบเอเจนซี่ ตัวแทนธุรกิจของทีมผู้เล่น

โดยสรุป เป็นเรื่องค่อนข้างเร่งด่วนในการสร้าง (1) มาตรการกำกับผู้ประกอบการ ธุรกิจเกม อีสปอร์ต ในเรื่องการกำกับทางจริยธรรม ทางเศรษฐฏิจ ทางกฎหมาย และทางสังคม (2) มาตรการส่งเสริมความรู้ ฝั่ง

ผู้สร้างและเจ้านวัตกรรม เทคโนโลยี (2) มาตรการด้านการลงทุน วิจัย และพัฒนาอีสปอร์ตในเชิงเศรษฐกิจดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ ยั่งยืน (3) มาตรการด้านการเฝ้าระวัง ป้องกันปัญหา เยียวยาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความเสี่ยงสุขภาพ อนาคต ของเด็ก ให้มีทักษะและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สื่ออีสปอร์ต และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (5) .มาตรการด้านการกำกับกิจกรรม การสื่อสาร การโฆษณา การตลาด ในการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างปลอดภัย เท่าทัน และสร้างสรรค์

ประเด็นสรุป ที่ 7 เรื่อง ข้อเสนอ แนวทาง ต่อการกำกับดูแลอีสปอร์ต และ รูปแบบโมเดล กำกับกับธุรกิจอีสปอร์ต ที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน

“ข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจ” ดังนี้

ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ตัวแทนลิขสิทธิ์ จำหน่าย ผู้จัดกิจกรรม อีเว้นท์ ออแกไนเซอร์

ควรมีมาตรการกำกับธุรกิจ :

<u>(1) การนิยามความหมายอีสปอร์ต และ การสื่อความหมายอีสปอร์ต</u>

ควรมีการใช้นิยามความหมาย และแสดงความหมายของอีสปอร์ต ตามความหมายที่ถูกต้อง คือ

“อีสปอร์ต เป็นกิจกรรม การแข่งขันวิดีโอเกม ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิต ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงาน หรือในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม ”

โดย : ขอให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือ สมาคมอื่นๆ ที่จะเกิดขึ้นมา อยู่ภายใต้การใช้นิยามนี้ หรือ ที่คล้ายคลึงกันนี้

<u>(2) การสื่อสาร โฆษณา ประชาสัมพันธ์ การตลาด</u>

ควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา รณรงค์ โน้มน้าวใจ ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าร่วมกิจกรรม หรือเห็นว่ากิจกรรมการเล่นเกมนั้น ดี ช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต ได้รับการยอมรับนับถือ ห้ามสื่อสารเพื่อชักจูงให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมนี้ไม่ส่าทางใดก็ตาม

ในกรณีเด็ก ที่มีอายุ 13-18 ปี ควรกำกับสื่อสารทุกครั้ง ว่า กิจกรรมอีสปอร์ต ควรได้รับความดูแล และอนุญาตจากผู้ปกครอง ทั้งการเข้าร่วมและการเข้าดู ชม ติดตามการถ่ายทอดส

ในกรณีที่มีอายุมากกว่า 18 ปี ไม่ควรสื่อสาร สร้างคววามเข้าใจว่า อีสปอร์ตจะสามารถสร้างงาน อาชีพ รายได้ที่มั่นคง ควรพูดว่า อายุของนักเล่นเกมอีสปอร์ตนั้น สั้น ราว 26-30 ปี (จนกว่าจะมีข้อมูลทางสถิติใน

อุตสาหกรรมมายืนยันอย่างเป็นทางการอีกที)

ในทุกๆ กรณี ควรงดเว้น สื่อสาร สนับสนุนให้ร่วมเล่นการพนัน ไม่ว่าทางใดๆ ก็ตาม ทั้งออนไลน์ หรือ ออฟไลน์

ไม่ควรสื่อสารว่า อีสปอร์ตคือกีฬา หรือ ดีกว่า กีฬา หรือ สามารถทดแทนการเล่นกีฬาได้

ควรสื่อสารทุกๆ ครั้งว่า การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่อการเสพติด และองค์การอนามัยโลก พิจารณาว่าอาจส่งผลต่อการเป็นพฤติกรรมเสพติด

(3) การจัดการแข่งขัน / พื้นที่ในสถานศึกษา

ควรงดเว้นการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ในโรงเรียน ชั้น อนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยม โดยสิ้นเชิง และไม่ควรจัดการแข่งขันในช่วงที่ตรงกับการสอบเรียน การสอบเข้ามหาวิทยาลัยของเด็กและเยาวชน

ในกรณีที่ได้รับอนุญาตให้จัดกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ควรจัดนอกพื้นที่โรงเรียน

ไม่ควรสื่อสารว่า การจัดกิจกรรมอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมส่างเสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 หรือ ส่งเสริมเสรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากการเล่นเกม ปรากฏว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้เล่น ผู้ใช้ ผู้ซื้อเทคโนโลยี อันเป็นคนละความหมายกับการเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ พลเมืองดิจิทัล และ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่หมายถึงเป็นผู้ออกแบบ เป็นเจ้าของเป็นนวัตกร เป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีหรือทรัพย์สินทางปัญญาจากเศรษฐกิจดิจิทัล

ในการจัดการแข่งขัน ควรมีพื้นที่ แสดงและกระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ในเรื่องข้อมูลสุขภาพ คำเตือนจากทางแพทย์ และ การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต ในแง่มุม ของ โอกาส เส้นทาง ความเป็นไปได้ในเชิงอาชีพสร้างรายได้ ผลกระทบทางสังคมและสุขภาพ พฤติกรรมเสพติดเกม ผลกระทบต่อสังคม การเรียนการงาน และการพนันที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อให้ความรู้กระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสมอ

และควรสื่อสารการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม อีสปอร์ต ในการถ่ายทอดสด กราฟิก ข้อความ ผ่านหน้าจอ หรือคำพูดของพิธีกร เสมอ เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ดู ผู้ร่วมงาน

พื้นที่การจัดงาน ควรมีสภาพแสดล้อมที่เหมาะสม ทั้งในเชิงของแสงสว่าง น้ำดื่ม ห้องพักรับรอง ระดับเสียงที่เงียบพอเหมาะ งดเว้นการใช้แสงสีเสียงวูบวาบในการจัดงานที่มีเด็กเข้าร่วม หรือมีคำเตือนเกี่ยวกับการใช้เสียง แสง และสเปเชี่ยลเอฟเฟ็กต์ต่างๆ

ในการแข่งขันที่มีคนเข้าร่วมจำนวนมาก ควรมีการให้บริการทางการแพทย์ รถพยาบาล และหมอประจำสถานที่ ไว้เสนอ พิจารณาตามความเหมาะสม

การแข่งขัน ไม่ควรมีการแสดงโชว์ ที่มีเนื้อหาทางด้านเพศ ลามก อนาจาร และเสื่อมเสียไปในทางลบ

(4) การคัดเลือกผู้แข่งขัน

ควรใช้คำว่า “ผู้แข่งขัน” (player) ตามมตรฐานสากล ของการเรียกชื่อนักเล่นเกม

ไม่ควรเรียกว่า “นักกีฬา หรือ นักกีฬาอีสปอร์ต” เนื่องจากอาจสื่อความหมายเข้าใจผิดไปจากความเป็นจริง และสร้างการรับรู้ที่ผิด สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต

ผู้เล่น ผู้แข่งขันที่ อายุ 18 ปี ขึ้นไป ควรคัดเลือก โดยพิจารณาความพร้อมทางร่างกาย สุจภาพจิต และการใช้ยา สารกระตุ้น โรคประจำตัว

ควรกำหนดเงื่อนไขประกอบอื่นๆ เช่น กฎ กติกา มารยาท เรื่องการสื่อสาร การใช้คำ การพูดในระหว่างแข่งขัน ที่ไม่อนุญาตให้ใช้คำหยาบ ผรุสวาท และด่าทออื่นๆ

ควรคัดเลือกผู้เล่นที่มีความพร้อม ยินยอม และเต็มใจ โดยถามหาความสมัครใจ และยินยอมทุกครั้ง

(5) การรักษาความเป็นส่วนตัว และ ข้อมูลส่วนตัว

ควรเก็บรักษาข้อมูล การแข่งขัน ของผู้แข่งขัน ในแต่ละทัวร์นาเม้นท์ และ จัดทำฐานข้อมูลผู้เล่น เพื่อเป็นหลักฐานว่า การเข้าเลน เข้าใช้ในชื่อบัญชีนั้นๆ เกินกว่าระดับการเล่นที่เหมาะสมรับได้หรือไม่

เก็บรักษาข้อมูลบันทึกการเล่นไว้อย่างน้อย 5 ปี เพื่อใช้ในการตรวจสอบย้อนหลังได้

ไม่ปล่อยข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น ผู้แข่งขัน แก่สาธารณะ หากปราศจากความยินยอมของเจ้าของข้อมูลนั้น

(6) อุปกรณ ที่จัดจำหน่ายเพื่อการเล่นเกม

ควรได้รับการรับรอง รวจสอบ ประกันคุณภาพตามมาตรฐานอุตสาหกรรม และ มีคำเตือนเรื่องการใช้งานอุปกรณ์ วิธีการใช้ที่ถูกต้อง

การซื้อ ขาย จำหน่ายอุปกรณ์ เครื่องเล่นสำหรับเกม ควรระบุราคาที่ชัดเจน

(7) การซื้อขายไอเท็ม

กรณีที่เป็นไอเท็มเกม ควรแสดงราคาไอเท็มเกม ที่จะเกิดขึ้นในการเล่น ตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมเล่นเกมแต่แรก

เพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่น และแจ้งราคา เป็นสกุลเงิน ตามแหล่งประเทศนั้นๆ

ควรกำกับให้ ผู้เล่นที่อายุไม่ถึง 18 ปี ไม่สามารถซื้อไอเท็มในเกมได้โดยลำพัง ต้องผูกบัญชีการเงินเข้ากับบัญชีของพ่อแม่ผู้ปกครองโดยตรง ห้ามทำการซื้อขาย ธุรกรรม กับเด็กที่ต่ำกว่า 18 ปี โดยปราศจากการรับรู้ยินยอมของผู้ปกครอง

ควรมีมาตรการทางเทคโนโลยี และ การบริการ ที่จำกัดวงเงิน ยอดเงิน ของผู้เล่นเกม เป็นทางเลือกแบบสมัครใจ ตามวงเงินที่ผู้เล่นเลือกที่จะกำหนดได้เองต่อเดือน/ต่อวัน และไม่มีการกำหนดขั้นต่ำ

(8) การใช้สารกระตุ้น ยาเสพติด และแอลกอฮล์

ควรมีการตรวจสารกระตุ้น กับนักกีฬา ในการคัดเลือกทีม และก่อนทำการแข่งขันทัวร์นาเม้นท์เสมอๆ

ไม่ควรมีการส่งเสริมการขายเครื่องดื่มแอลกอฮล์ในพื้นที่จัดงานโดยเด็ดขาด

(9) เรตติ้ง ประเภทของเกมอีสปอร์ต

มีการจัดเรตติ้งเกมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เล่น ตามประเทศปลายทาง

ควรคัดเลือกเกมที่มีความเหมาะสม ไม่มีความรุนแรง วิปริต วิปลาส ผิดปกติ อันชวนหดหู่ ซึมเศร้า

ในทุกๆ เกม ควรมีการแสดงอายุที่นำแนะเสนอในเกม

ไม่ควรอนุญาตให้มีเกมที่มีเนื้อหาเสื่อมเสียศีลธรรม ทารุณสัตว์

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีเนื้อหา ความรุนแรงทางเพศ และ อคติทางเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีฉากหรือเนื้อหาการเสพยา สารเสพติด ปรากฏในเกม

(10) การโฆษณาสปอนเซอร์

ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ กับเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาด

ห้ามการโฆษณาสปอนเซอร์ บริษัท หรือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ

ห้ามการโฆษณา สปอนเซอร์ สินค้า เครื่องดื่ม ที่มีส่วนผสม หรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมองเล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

(11) การกำกับดูแล

กิจกรรมอีสปอร์ตทุกครั้งที่จัดให้มีการแข่งขัน จะต้องขออนุญาตจากหน่วยงานรัฐ ที่มีมาตรฐาน ตามแบบฟอร์มที่สมาคม หรือ รัฐเป็นผู้กำหนด อนุญาต โดยมีเงื่อนไข แสดงรายละเอียดการจัดการแข่งขันตามที่กำหนด

ชมรมอีสปอร์ตต่างๆ ควรมีกรอบ เกณฑ์ มาตรฐานที่สอดคล้องกับกฎระเบียบสมาคม ข้อกำหนด มารทยาท แนวปฏิบัติการกีฬา ของหน่วยงานรัฐ

ควรมีการส่งเสริมให้จัดทำฐานข้อมูลสมาชิก สหพันธ์ ที่เกี่ยวข้องในแวดวงอีสปอร์ต

(12) การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต

ควรมีการส่งเสริม ให้มีการจัดทำสรุปองค์ความรู้เท่าทันสื่อ เกม อีสปอร์ต และ อุตสาหกรรมสื่อทั้งหมด

และมีการอบรม พัฒนา เวิร์คช็อป พัฒนาองค์ความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์

รัฐบาล ควรให้การสนับสนุน ด้าน การลงทุนด้านการศึกษา หาข้อแนวทางมาตรการป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้สัดส่วนพอเหมาะสม กับ การลงทุนเสริมอีสปอร์ต หรือ มีมาตรการทางภาษี เพื่อจัดเงินอุดหนุนมาให้ภาคส่วนวิชาการ ประชาสังคม ในการทำงานเชิงรุก ป้องกันผลกระทบเชิงลบ ที่อุตสาหกรรมเกมไม่ได้ใส่ใจคำนึง หรือพร้อมที่จะแก้ปัญหา

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

คณะผู้วิจัย มีข้อเสนอว่า

(1) ควรมีการเผยแพร่งานวิจัยชิ้นนี้สู่สาธารณะ สื่อมวลชน หน่วยงานระดับนโยบายของรัฐ กระทรวงต่างๆ เพื่อให้ความรู้ที่เป็นจริง เท่าทัน ถูกต้อง รอบด้าน และรอบควบ ก่อนที่จะมีมาตรการใดๆ ที่จะส่งเสริม หรือ กำกับธุรกิจอีสปอร์ต ให้มีความตระถักถึงผลบวก ผลละ ผลกระทบต่อสังคมอย่างรอบด้าน

(2) แหล่งทุนทานด้านรัฐบาล และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หรือทุนภายในงบประมาณประจำผ่านหน่วยงานรัฐที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน ควรส่งเสริม อนุมันติให้ทุนแก่ผู้วิจัย สถาบันศึกษา หน่วยงานด้านการแพทย์ และสาธารณะสุข เอ็นจีโอ ภาคประชาสัคม ในการพัฒนาโจทย์วิจัย ที่มีความหลกาหลายมากขึ้น เนื่องจากงานวิจัยปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตอยู่ในระยะเริ่มต้น มีน้อย และขาดความหงากหลายในเชิงประเด็น

(3) สื่อมวลชน ควรศึกษาทำความเข้าใจ ประเด็นคิด ข่าว และมุมมองของเรื่องอีสปอร์ตให้มีความรอบด้าน หลากหลาย และคำนึงถึงผลของการให้ชุดความรู้ด้านเดียวของฝั่งธุรกิจว่าเป็นอันตราย และเป็นภัยในการชี้นำสังคมไปในทางที่ทำให้เฉพาะฝั่งธุรกิจเท่านั้นที่ได้ประโยชน์

(4) สมาคมอีสปอร์ต ทั้งในการกำกับของการกีฬาแห่งประเทศไทย ทั้งไม่ได้อยู่ในการกำกับของการกีฬาชมรมอีสปอร์ตในระดับผู้ประกอบการ ระดับผู้เล่น ระดับพ่อแม่ผู้ปกครอง ควรศึกษา หาความรู้ ความเข้าใจอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน

(5) รัฐบาล (หน่วยงานด้านเด็ก) ควรหามาตรการส่งเสริมการศึกษาเรียนรู้อื่นๆ เช่นการทำกิจกรรมกีฬาจริงๆ ท่องเที่ยว ทัชนศึกษา หรือการเล่นนอกห้องเรียน การเล่นเชิงรุก และ การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลมากกว่าที่จะมุ่งเน้นเฉพาะการเล่นเกมอีสปอร์ต

(6) ควรมีการนำเอาผลข้อเสนอแนะของงานวิจัยนี้ ไปใช้ในการเป็นประเด็นเริ่มต้นของการสร้างแนวทางการกำกับดูแลอีสปอร์ต โดยควรให้มีการศึกษาเพิ่มเติม เจาะลึกในรายละเอียด เช่น กฎหมายการกำกับดูแลเด็กในสื่อออนไลน์ กฎหมายการพนัน มาตรการแนวทางเฉพาะในการเฝ้าระวังปัญหาสื่อและเกมออนไลน์ การเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กติดเกม

(7) แหล่งทุน รัฐบาล ควรสนับสนุนให้มีการทำกิจกรรมอบรม พัฒนาความรู้เชิงปฏิบัติการต่อยอดจาก

งานวิจัยชิ้นนี้ เรื่องอีสปอร์ตในโรงเรียน ในหน่วยงานแพทย์ หน่วยงานด้านการส่งเสริมคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อได้ความรู้ที่เป็นปัจจุบันและเท่าทัน

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งถัดไป

(1) ควรมีการศึกษา ประเด็นเรื่อง “ภูมิทัศน์ และเศรษฐกิจอีสปอร์ต” ทั้งภาพรวมของอุตสาหกรรม ตัวเลข แหล่งที่มา ต้นกำเนิด กระแสเงิน และความเป็นเจ้าของอีสปอร์ต เพื่อความเข้าใจในวงจรธุรกิจอีสปอร์ต ตั้งแต่ต้น จนจบ

(2) ควรมีการศึกษา เฉพาะบทบาทของหน่วยงาน เช่น บทบาทของรัฐบาล บทบาทของสมาคม บทบาท ของอุตสาหกรรม บทบาทของสถาบันวิจัยและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดิจิทัลในเรื่องอีสปอร์ต จาก ต่างประเทศ

(3) ควรมีการศึกษา เรื่อง ผลกระทบ จากอรสปอน์ต เส้นทางอาชีพนักเช่นเกมอีสปอร์ต ผลกระทบต่อ การเรียน ครอบครัว และ ความยั่งยืนของรายได้ จนกระทั่งการเลิก—ออกจากอาชีพนักเล่นเกม

(4) ควรมีการศึกษา เรื่อง การสร้างมาตรการและแรงจูงใจทางบวก การเปลี่ยนผู้เล่นเป็นผู้สร้าง การ เปลี่ยนผู้เล่นเด็กที่ติดเกม เยียยว พัฒนาสู่ผุ้เล่นที่มีความรับผิดชอบ ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการพัฒนานักเล่น มืออาชีพและเท่าทัน

(5) ควรมีการศึกษาเฉพาะ เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันธุรกิจอีสปอร์ต และ การสื่อสารจัดการความรู้เรื่องอีสปอร์ต ในหลักสัตรการเรียนการสอนของคณะแพทยศาสตร์ และการกำกับ หาทางป้องกัน หรือ รูปแบบการสื่อสารสร้างความเข้าใจเรื่องเกม ในอาชีพด้านสาธารณะสุข เป็นต้น

ข้อจำกัดและอุปสรรคของงานวิจัย

(1) แหล่งข้อมูล พบว่า แหล่งข้อมูลเรื่องอีสปอร์ต ในเชิงหนังสือ ตำราต่างประเทศ ยังมีน้อย และจำกัด หรือถูกเขียนมาโดยสายตา มุมมองที่มองผลประโยชน์ของฝั่งผู้เล่นมาก จนขาดความสมดุลของประเด็นในแง่มุม ของการกำกับดูแล

(2) ในหลายๆ ประเทศ อีสปอร์ตยังไม่มมาตรการกำกับดูแลในเชิงกฎหมาย ที่เข้มงวด เป็นการวาง มาตรฐานกันเองในอุตสาหกรรม และมีประเด็นต่างๆ มากมายที่ฝั่งผุ้ประกอบการเกม ยังมิสามารถทำได้ด้วย ตัวเอง

(3) เจ้าหน้าที่รัฐไทย หน่วยงานระดับนโยบาย ยังขาดความตระหนักรู้ ความเข้าใจในเรื่องอีสปอร์ตอ ย่างรอบด้าน เป็นจริง เท่าทัน